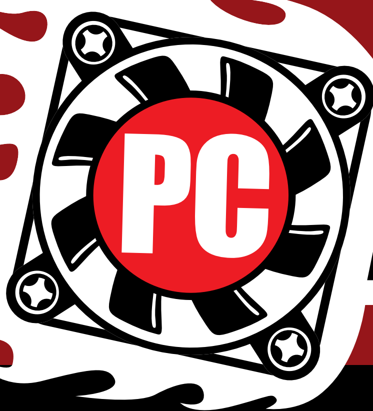
ВИНС ДЕЗИ ПАПА POSTAL BABES 166 стр.

ЖЕЛЕЗО КАКУЮ «МАМКУ» ВЫБРАТЬ? 196 стр.

СЭМ ЛЭЙК ИСТОРИЯ РЕАЛЬНОГО МАКСА ПЕЙНА 174 стр.

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

№ 5 • МАЙ • 2004

240 СТРАНИЦ ВСЕГО ЗА 90 РУБЛЕЙ

ИГРЫ МЕСЯЦА
FAR CRY
UT 2004

S.T.A.L.K.E.R.
THE «ЗОНА» HAS YOU...

BLOODRAYNE 2
СЕКС, КРОВЬ, РОК-Н-РОЛЛ

ULTIMA X: ODYSSEY
ПРИ ВСКРЫТИИ ПАЦИЕНТ ЗАШЕВЕЛИЛСЯ

ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА
ВМЕСТО УРОКА ЛИТЕРАТУРЫ

BATTLEFIELD: VIETNAM
ДАВНЕНЬКО НЕ БЫЛИ МЫ В ДЖУНГЛЯХ

DIABLO MUST DIE
КНЯЗЬ ТЬМЫ

(game)land

ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (КНЯЗЬ ТЬМЫ и ПЕРИМЕТР) ДВЕ ГЕЙМЕРСКИЕ НАКЛЕЙКИ (КНЯЗЬ ТЬМЫ и FAR CRY)
4 МИНИПОСТЕРА (UNREAL TOURNAMENT 2004, HITMAN: CONTRACTS, КНЯЗЬ ТЬМЫ, THE FAST & FUNNY)

В ЖУРНАЛЕ AGAINST ROME | BAD BOYS II | BATTLEFIELD: VIETNAM | BEYOND DIVINITY | BLOODRAYNE 2 | BLOODY WATERS CALL OF DUTY | CONAN | COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO | DEAD MAN'S HAND | DESERT RATS VS. AFRIKA KORPS DUKE NUKEM FOREVER | FAR CRY | HANNIBAL | KNIGHTS OF THE TEMPLE | MEN OF VALOR | NEIGHBOURS FROM HELL 2 | SEAL OF EVIL SPLINTER CELL 2 | S.T.A.L.K.E.R. | STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO | ULTIMA X: ODYSSEY | UNREAL TOURNAMENT 2004 | МАГИЯ КРОВИ | САБОТАЖ

ISSN 1729-9012







Солнечный привет!

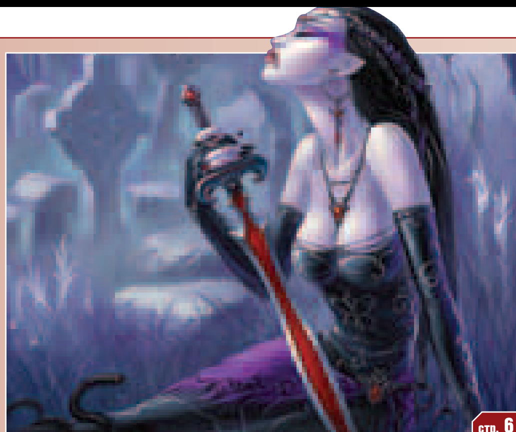
За окном – весна. В романтических мечтах – осень. А на носу – и вовсе лето. Зимы уже нет нигде, даже из памяти она куда-то испарилась. В таком солнечном настроении делать нечто творческое (к примеру, журнал) особенно приятно. Вот мы это и делаем с нарастающим от номера к номеру удовольствием. Поэтому каждый новый выпуск получается в чем-то лучше предыдущего. Так ведь?

А еще в таком настроении очень хочется делать людям подарки. Судя по всему, у разработчиков сейчас тоже весна, поэтому уходящий месяц стал по-настоящему праздничным по количеству выпущенных хитовых игр. ***Far Cry***, ***Unreal Tournament 2004***, ***Battlefield: Vietnam***, ***Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow***. И все надо купить и пройти. Хотя бы до середины. Как это совместить с желанием чаще греть нос на весеннем солнышке – непонятно. Найдем способ – обязательно сообщим.

Мы тоже не зря сидели весь месяц в офисе – специально для тебя мы приготовили массу приятных сюрпризов, которые равномерно разбросали по номеру. Как обычно, нарисованый по нашему заказу арт обложки. Пара отличных постеров (честно говоря, я уже не знаю, куда их еще можно повесить у меня дома – все занято). Подробный репортаж о ***The Bloody Magic***, возможно, лучшей RPG российского производства, – очень ждем. Интервью с **«Акеллой»** об их новой морской игре (тебе ведь они тоже нравятся?). Интервью с создателями первой российской игры с использованием cel-shading, в котором они делятся секретами этой технологии. Многостраничные обзоры хитовых игр за текущий месяц. Долгожданный репортаж о ***S.T.A.L.K.E.R.*** Сразу два «Разговора по душам» – у нас в гостях создатели ***Postal*** и ***Max Payne***. Четыре страницы конкурсов (в следующем номере будет еще больше!). И многое другое. Следующий номер – еще больше всяческих «приятностей», но об этом на странице анонса...

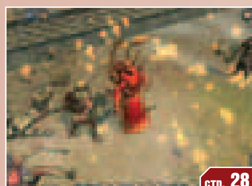
Ну, а сейчас пришло время оставить тебя наедине с номером, в который мы целый месяц вкладывали свои силы и старания. Пара дней заслуженного отдыха и... вся редакция с новыми силами начинает готовить, можно сказать, юбилейный, шестой номер «PC ИГР»! До скорой встречи!

Дежурный солнечный зайчик, Эд.

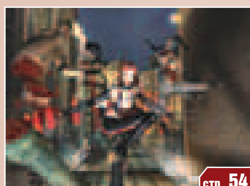


COVER STORY
SACRED НА ДЕЛЕ ОКАЗАЛСЯ НЕ ПРОСТО МОЩНЫМ ПРОЕКТОМ, НО ИГРОЙ, ДОСТОЙНОЙ ОБЛОЖКИ «PC ИГР»! ЧИТАЙТЕ НАШ «НА КОВЕР!».

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



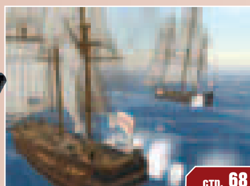
МАГИЯ КРОВИ
ВОЗМОЖНО, ЛУЧШАЯ РОССИЙСКАЯ RPG.



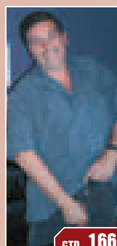
BLOODRAYNE 2
СЕКСУАЛЬНЫЙ ВАМПИР ВНОВЬ С НАМИ.

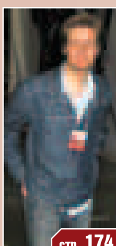


КОНКУРС
ПОЧУВСТВУЙ СЕБЯ ЭНЦО ФЕРРАРИ ВМЕСТЕ С THRUSTMASTER!



ИЗ ПЕРВЫХ УСТ
НОВАЯ ИГРА ОТ «АКЕЛЛЫ». «МОРСКАЯ», А ЗНАЧИТ УДАЧНАЯ!

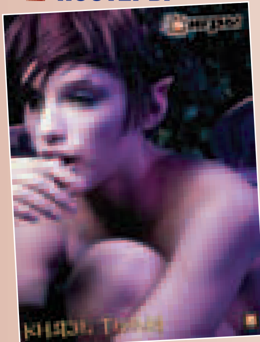




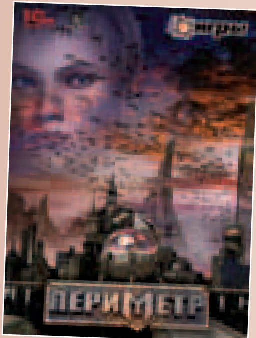
РАЗГОВОР ПО ДУШАМ
В ГОСТЯХ У «РС ИГР» ОПЯТЬ ПАРОЧКА ГОСТЕЙ – ВИНС ДЕЗИ (СОЗДАТЕЛЬ ПЕРВОГО И ВТОРОГО POSTAL) И СЭМ ЛЭЙК (СОЗДАТЕЛЬ И ПРООБРАЗ ГЕРОЯ MAX PAYNE).

ИГРЫ В НОМЕРЕ

ПОСТЕРЫ



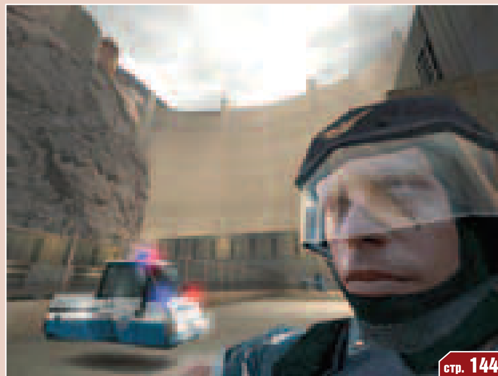
«КНЯЗЬ ТЬМЫ»



«ПЕРИМЕТР»

НАКЛЕЙКИ





СПЕЦТЕМА

ИСТОРИЯ DUKE NUKEM FOREVER

DUKE NUKEM FOREVER – САМАЯ ДОЛГОЖДАННАЯ ИГРА ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ! ДОЛГОЖДАННАЯ, ПОТОМУ ЧТО НУ ОЧЕНЬ ДОЛГО ЖДУТ. И СКОЛЬКО ЕЩЕ БУДУТ – ТОЖЕ НЕ ПОНЯТНО.



СПЕЦТЕМА

S.T.A.L.K.E.R. – ВЕСТИ С ЗОНЫ

ОТЧЕТ О ПУТЕШЕСТВИИ В САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ЧЕРНОБЫЛЬ (НА ЯЗЫКЕ ОРИГИНАЛА – «ЧОРНОБИЛЬ»). САМЫЙ ЧЕСТНЫЙ РАССКАЗ О ЗОНЕ И ИГРЕ, КОТОРУЮ МЫ ТАК ЖДЕМ.

ВНИМАНИЕ!!!

ДАВАЙТЕ ДЕЛАТЬ «PC ИГРЫ» ВМЕСТЕ!

Хочешь получать «PC ИГРЫ» бесплатно?! Хочешь, чтобы главный редактор ждал именно твоей оценки того или иного материала?! Хочешь, чтобы при подготовке очередного номера издания учитывалось и твое мнение?! Все это возможно, если ты станешь участником фокус-группы «PC ИГР». Что для этого нужно? Пришли по адресу: **baxx@gameland.ru** заявку для зачисления в фокус-группу, в которой сообщи Ф.И.О., возраст (ты должен быть не младше 13 и не старше 19 лет), точный почтовый адрес (не забудь про индекс), e-mail (регулярный доступ в интернет – одно из главных условий для зачисления в фокус-группу). В теме письма ОБЯЗАТЕЛЬНО должно быть указано: «Фокус-группа журнала «PC ИГРЫ». Заявку нужно отправить не позднее 15 мая 2004 года. При соблюдении всех условий – с июня по ноябрь ты будешь получать журнал и электронные анкеты, которые необходимо будет заполнять и отправлять по электронной почте в редакцию.

Спеши, число участников фокус-группы ограничено!



Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№05 май 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru и. о. главного редактора, арт-дректор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайнер
Ян Масарский plague@pc-games.ru редактор
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Ирина Семенова runcha@pc-games.ru редактор «Киберспорт»
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Обложка: «Князь Тьмы»

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография

OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 93 000 экземпляров

Цена свободная

текст: Владимир Макаров

КНЯЗЬ ТЬМЫ

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Encore
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	Ascaron
ПОЙДЕТ	Процессор 800 MHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ascaron.com/gb/gb_sacred/

То, о чем мы догадывались пару месяцев тому назад, приняло реальные очертания – Sacred оказался не просто мощным проектом, но игрой, достойной обложки «PC ИГР». Вобрав в себя лучшее, что можно найти в Diablo, Divine Divinity, Revenant и ряде сходных по концепции образцов жанра; добавив собственных наворотов и громадный мир чуть ли не масштабов The Elder Scrolls III: Morrowind, наш гость из Западной Германии оказался званым, долгожданным, совсем не татарского вида и лишенным болезней копеечных hack'n'slash поделок из восточных стран. Это та игра, которую мы действительно рады видеть.


Чтоб я так жил! Даже клетку предусмотрели.

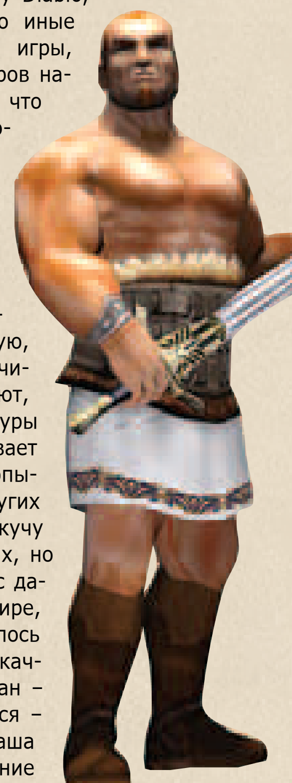

Фортеции в Sacred – неизменно впечатляющее зрелище.


Можно сказать, что ради таких моментов и хочется играть за боевого мага.

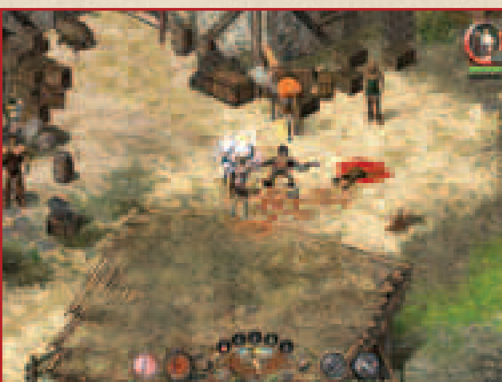
Ты, наверное, знаешь про популярную практику игровых (да и не только) компаний выносить на обложки и рекламные материалы различные громкие цитаты из прессы. В случае с Sacred практически официальным лозунгом стала фраза одного из журналистов GameZone.com: «Наконец-то... RPG в стиле Diablo, которая, похоже, сделала все правильно» (Finally... a «Diablo style RPG» that seems to have done everything right). Девиз, естественно – несколько нахальный и в чем-то даже провокационный. Но он настраивает нас на правильный лад. Рецензенты начинают изучать игру именно установкой опровергнуть или подтвердить данный тезис. Экспертиза показывает интересные результаты.

МЫ ПОПАЛИ

Несмотря на то, что при создании игры разработчики откровенно ориентировались на боевую систему Diablo, Sacred дает нам несколько иные ощущения. Еще в превью игры, опубликованном пару номеров назад, мы рискнули заметить, что данный проект, по всей вероятности, придется по душе даже тем, кто Diablo не переносит на дух. И знаешь, все так и есть.



Нас зашвыривают в огромный, действительно огромный мир. Нам дают сюжетную мотивацию. Нормальную, а не идиотичную – разработчики ни на секунду не забывают, что присутствие аббревиатуры RPG в графе «жанр» обязывает не только к выдаче очков опыта, но и ко множеству других вещей. На нас вываливают кучу побочных квестов – простых, но донельзя эффективных. Нас даже заставляют жить в том мире, где нам волею судеб пришлось оказаться. Бесконечная прокачка не уходит на задний план – от этого никуда не денешься – но мы всегда знаем, что наша цель – больше, чем выбивание замысловатых ритмов на левой



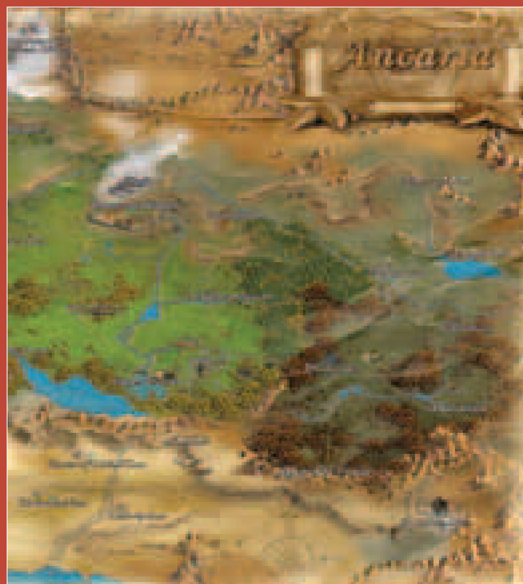





Есть подозрения, что это даже не преступник. В мире Sacred творится натуральный произвол.


Несмотря на внушительный вид, эта порода великанов – редкостные слабаки.

МИР АНКАРИИ

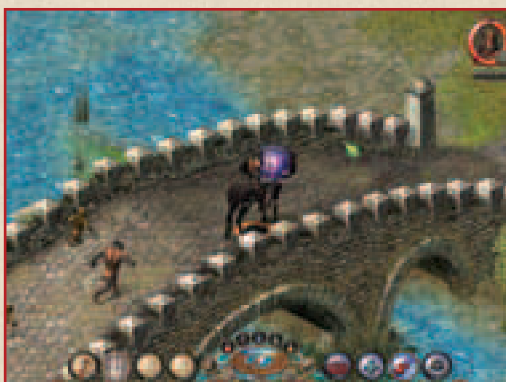


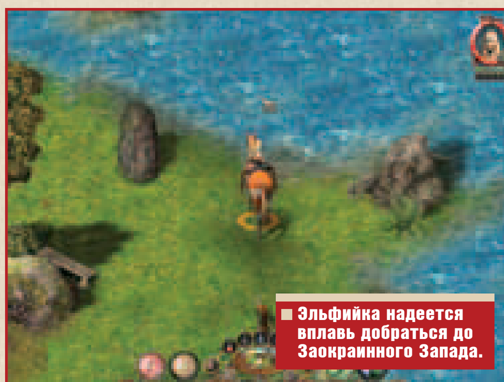
Действие Sacred разворачивается в мире под названием Анкария, мире гигантских масштабов и, соответственно, неслабого разнообразия – тут найдется место и для лесов и полей зон умеренного климата, и для здоровенных пустынь, и для заснеженных холмов крайнего севера, и для подземного царства темных эльфов. Кроме того, Анкария, образно выражаясь, не «пустой» мирок – тут своя политическая ситуация, своя история, частично приоткрываемая в документах, разбросанных там и сям.

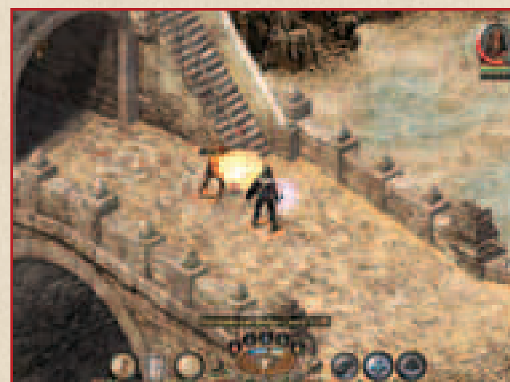

Предательства на каждом шагу! Интриги! Заговоры!

кнопке мыши. Sacred – это путешествие. Увлекательное, разнообразное и невероятно затягивающее. По этому поводу я даже позволю себе рассказать небольшую историю.

Дело в том, что окончательное и бесповоротное решение о помещении Sacred на обложку журнала было принято при весьма занятных обстоятельствах. Наш дражайший замглавред взял претендента на «каверстори» для внимательного тестирования в хорошо располагающей для этого обстановке: вечер трудового дня, рюмочка кофе, расслабляющая музыка. И, несмотря на весь свой скептический настрой (а другим настрой быть просто не может – специфика работы такая), просидел



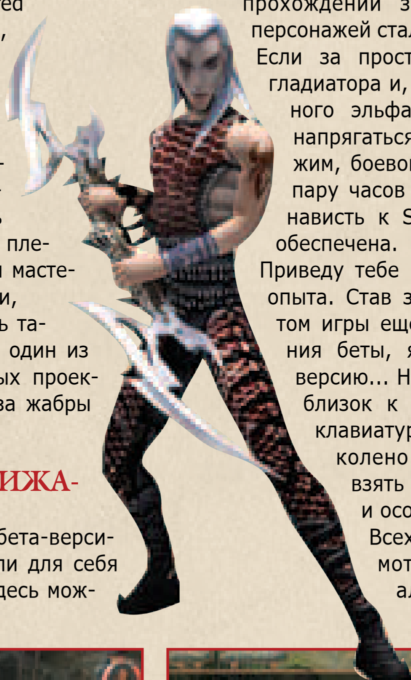

Эльфийка надеется вплавь добраться до Заокраинного Запада.




Прикоснувшись к этой запаршивевшей статуе, я внезапно обрел святость.


По-моему, несколько нескромно держать в доме такой рукомойник.

за Sacred до тех пор, пока за окном не начало светать, а до отправки на работу не оставались считанные часы. Испытания на авторах и прочих домашних животных показали, что симптомы почти наркотической зависимости к Sacred развиваются в подавляющем большинстве случаев. А это серьезный показатель. Мы за свою жизнь повидали очень много игр – удивить нас сложно. И, конечно, проектов в духе Sacred мы повидали не один, не два, и даже не три. Но чтобы многократно, казалось бы, опробованная схема вызывала такой прилив эмоций – это событие отнюдь не рядовое. Такое по плечу только настоящим мастерам. Ascaron доказали, что их можно считать таковыми. Перед нами один из самых притягательных проектов весны. Хватает за жабры и не отпускает.

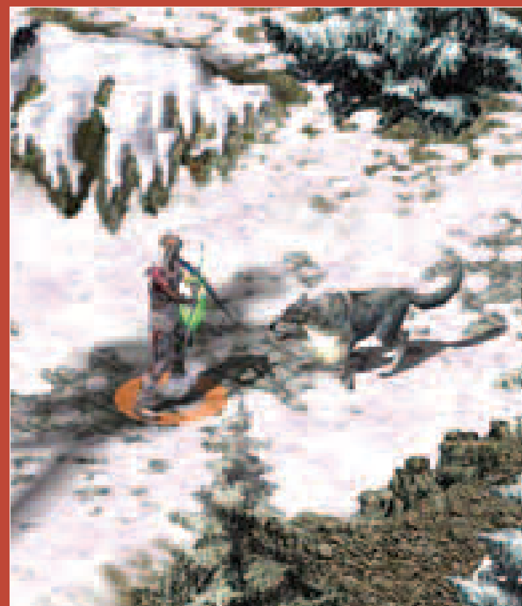


КАК МЕНЯ УНИЖАЛИ КАРЛИКИ

Во время общения с бета-версией Sacred мы уяснили для себя одну вещь: играть здесь можно и не особо напрягаясь, кроша всех встречающихся на пути врагов и устраняя крупные их скопления с помощью нехитрой смекалки. Встреча с финальной версией поначалу вызывала некоторый шок. Дело в том, что в процессе бета-тестирования разработчики решили немного перекроить баланс. Это дало неожиданные результаты – за целый ряд героев поначалу играть реально сложно. А разница в прохождении за разные классы персонажей стала много ощутимей. Если за простоватых серафима, гладиатора и, с оговорками, темного эльфа можно почти не напрягаться, то выбрав, положим, боевого мага, на первые пару часов (как минимум) ненависть к Sacred практически обеспечена.

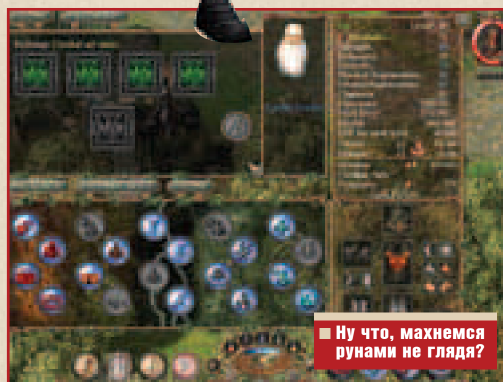
Приведу тебе пример из личного опыта. Став законченным фанатом игры еще в процессе гоняния беты, я взял финальную версию… Несколько раз был я близок к тому, чтобы взять клавиатуру и сломать ее об колено. Раньше я мог взять любого персонажа и особенно не париться. Всех внимательно посмотрел и основным альтер-эго избрал

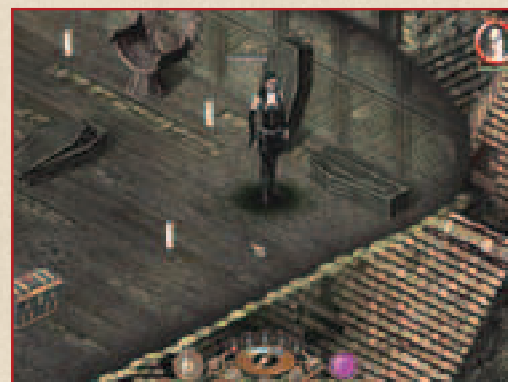
МНОГОПОЛЬЗОВАНИЕ



Игра в стиле Diablo без мультиплеера – это смешно. У Sacred есть что предложить нам. До 16 человек может участвовать в массовых зарубах в режимах «Hack'n'Slash» и «Player vs. Player». В первом случае мы шляемся по Анкарии и рубим супостатов в капусту. Во втором – рубим не только монстров, но и живых игроков. Предусмотрен и Cooperative, в котором могут поучаствовать до четырех товарищей, задумавших пройти игру вместе.




Ну что, махнемся рунами не глядя?





Очередная могила с хохмой на надгробной плите.

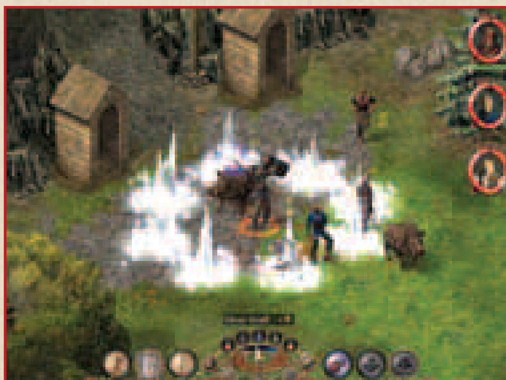

Следующим проектом Ascaron станет симулятор рыбалки.

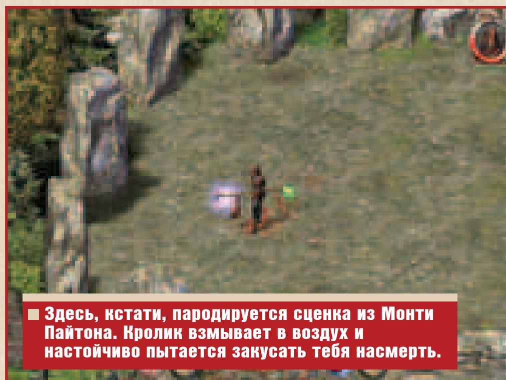

Именно так и работают боевые маги – спрячутся за палатку и давай лечиться.

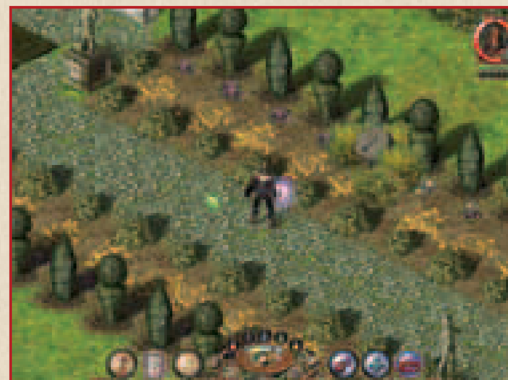
милягу темного эльфа – которым в конечном итоге отпахал какое-то невероятное количество игровых часов, умело лавируя между багами и плохо работающими триггерами. Сейчас проблем с багами почти нет. Триггеры работают, как надо. Работа по оптимизации проведена на совесть – Sacred летает шустрее и грузится быстрее. Радостный автор этих строк выбрал боевого мага, пошел в лесок... и получил по ушам чуть ли не от первой же группки гоблинов-карликов. Прошло несколько часов и множество загрузок, я почти научился получать удовольствие от всего этого утонченного мазохизма – тебя бьют мелкие уроды, а ты каждые пять секунд отлучаетесь к ближайшим кустам, чтобы подлечиться. А потом стало легче и приятнее. Появились новые краски. Несколько уровней вверх, новые заклинания – и вот играть все еще сложно, но не так катастрофически головоломно. Главное – интересно.

Повторюсь – разница между классами персонажей ощутима. А потому, выбрав, например, серафима, ты столкнешься с другими заморочками. Поначалу тоже все будет не так гладко, как многим бы хотелось бы – игра будет ощутимо призывать к прокачке. Но ощущения этот персонаж вызовет иные. У него совершенно другой стиль – всякие мощные комбо, наблюдать за которыми можно почти бесконечно. Плюс некоторые чисто паладинские фишки. Так что тебя не будут обижать так сильно, как нарочито переусложненного мага, прелесть которого открывается много позже.

Интересно смотрится лесной эльф – вернее, эльфийка. Ее основная специализация – луки. И она смачно шпигует супостатов стрелами – одно загляденье. Но вот когда кто-то подойдет к ней вплотную... Здоровье у девушки не ахти какое – не чета гладиаторскому, – а




Здесь, кстати, пародируется сценка из Монти Пайтона. Кролик взмывает в воздух и настойчиво пытается закусать тебя насмерть.




По игре там и сям разбросаны магические тайники. Нашел – выгребай добро.


Как ты уже обратил внимание, в Sacred реализована смена дня и ночи.

потому управление этой героиней требует особого подхода. Как и в случае с вампиршей, взобравшейся на нашу обложку. Она, пожалуй, самый нетипичный персонаж в Sacred, даже странный. И с очень своеобразным набором умений. Например, ночью она может «менять форму». То есть из, казалось бы, простенькой девушки с мечом наперевес превращаться в «дитя ночи». Она же, кстати, умеет вызывать себе в подмогу волка. Очень колоритная тетка.

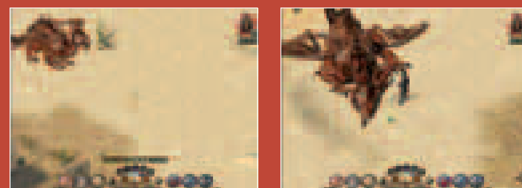
ИЗБЕЙ МЕНЯ КРАСИВО

Те умения, о которых я говорил выше, зовутся в игре «Combat Arts». Под этим словосочетанием могут подразумеваться очень разные вещи. Тут и магия, и


Картинку можно масштабировать. И порой эта функция абсолютно незаменима.

УБИЙЦА ДРАКОНОВ





Убиение дракона – интереснейший побочный квест, на примере которого удобно разъяснить тактические заморочки. На прилагаемых картинках ты, например, видишь, как несчастную рептилию умерщвлял слабый здоровьем боевой маг. Для этого потребовался целый комплекс трюков. Тут и выманивание дракона из логова, где он был окружен дружественными мертвяками, и постоянное включение невидимости, и стрельба из арбалета, и систематическое подкармливание вражины заклинанием «Purgatory». Пятнадцать минут мучений – и чудище будет повержено.









Не все орки одинаково зловредны. И вообще они, как оказалось, – далеко не приоритетный враг.



Иногда нам приходится брать на себя роль охотника за привидениями.

БАРЫГА-ГЭНДАЛЬФ



Вот этот товарищ, которого ты видишь на скриншоте, – это не Гэндальф. Это резвый старикан, который умеет за определенные суммы складывать из наших умений занятные комбо. Кроме того, он занимается обменом рун. Дашь четыре ненужных тебе – сможешь выбрать то, что хочешь. Дашь три – получишь случайным образом «выпавшую» руну нужного класса.

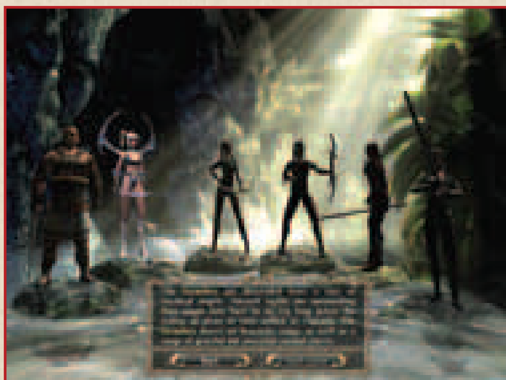
прикладные тычки по черепу с невероятной силой, и перевоплощения, и серии ударов имеющимся под рукой оружием. Набор умений у всех героев разный, хотя кое-что иногда пересекается. Зарабатывается все это дело очень своеобразно – не с получением очередного уровня, а при использовании специальной руны, символизирующей какое-то конкретное умение. В подавляющем большинстве случаев руны вылетают из поверженных противников – но не факт, что подобранная фигулька обязательно походит к классу твоего персонажа. Ненужную руну можно попросту продать и получить за нее очень скромную сумму. Но так в мире Sacred никто не поступает. Потому что в большинстве местных селений проживает дедулька, который с готовностью обменяет «левые» умения на те, которые нужны тебе. Правда, по своему курсу – не самому справедливому, разумеется. Да еще и денег потребует. Этот же товарищ, кстати, занимается созданием комбо – то есть цепочек из различных

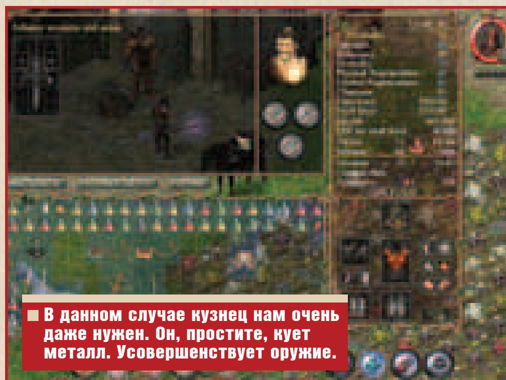


Combat Arts. Нужны такие штуки далеко не всем – например, боевому магу это почти всегда без надобности. А вот для серафима и гладиатора – самое оно. У них ведь полно всяких «раздач» направо и налево. Задаешь последовательность – и получаешь совершенно феерическую, молотобойную серию ударов. Аж страшно становится.

ТАКТИЧЕСКИЙ ОКРАС

Помимо того, что боевая система просто недурна собой, мы в ряде случаев обнаруживаем, что схватки носят еще и прямо-таки тактический окрас. Хороший пример этого смотри на врезке. И из таких примеров состоит вся игра. Когда перед тобой толпа противников, причем противников сильных, приходится действовать хитростью. У моего любимого боевого мага вообще вся жизнь из таких хитростей состоит. Приходится грамотно выбирать, какое заклинание следует применить в той или иной ситуации, что делать после этого, на какую дистанцию отбегать и какой тип магии готовить для следующей атаки. Порой получаются совершенно невообразимые вещи – и это одна из приятнейших фишек игры.





В данном случае кузнец нам очень даже нужен. Он, простите, кует металл. Усовершенствует оружие.




Интерьеры в Sacred явно делали не спустя рукава.


Мини-карта (по совместительству радар) – штука, без которой не обойтись.

ЗАМОГИЛЬНЫЙ ЮМОР



Особый интерес представляет разглядывание надгробий, встречающихся в Sacred. Порой можно встретить совершенно угарные надписи, много рассказывающие о том, кто лежит в той или иной могиле. «И спросил я: сколько продлится левитация?» – как тебе такие фразочки? Отметим, что не только в этом проявляется юмор разработчиков. Общий настрой Sacred достаточно ироничный. Только послушай, что иной раз отмачивают наши герои!



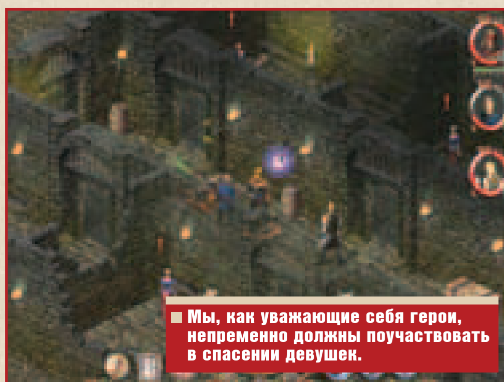
Самая же раскрученная фишка – лошадки. О них говорят все, кому не лень. Sacred порой даже кличут «Diablo с лошадью». Это неправда, хотя доля истины в этом, безусловно, есть. Просто это бросается в глаза больше всего. Между тем, коняшки, в сущности, – не самая большая часть игры. В бете я провел в седле основную часть игрового времени. А вот в релизе, как-то уж так сложилось, больше бегал на своих двоих. Кобылка бывает просто необходима, когда нужно пересекать большие расстояния и уворачиваться от назойливых врагов. Так быстрее, так лучше. Враги, кстати, бегают очень быстро – хоть сейчас в олимпийскую сборную. Но лошадь – это лошадь. А потому от преследователей мы отрываемся достаточно резво. Другое дело, что во время оживленной схватки наша подруга подчас только мешается. Это раньше выгоднее было воевать верхом – в частности, из-за некоторых багов. Сейчас такие фокусы не проходят, а потому приходится играть честно. А во время честной игры становится заметно, что конному недоступен ряд ключевых умений. Хочешь включить невидимость и прошмыгнуть незамеченным, а тут тебе и говорят, что нельзя, мол, мил-человек, – сначала с лошадки слезь.

С КОМФОРТОМ

За что хочется любить Sacred еще больше, так это за потрясающую функциональность интерфейса. Мало того, что управление явно делалось с умом, оно еще и активно тестировалось. Помнится, в бете жутко раздражало то, что зачастую в гуще схватки курсор случайно попадал на лошадь, что автоматически заставляла нашего персонажа спешиваться. Такие досадные казусы жестоко истребили – интерфейс в итоге даже чуток перерисовали. Неприятных моментов, связанных с этим аспектом, нынче очень мало. И здесь это имеет первостепенное значение, ведь боевая система Sacred предлагает кучу возможностей. Но потому как игра чрезвычайно динамична, из подобных наворотов не должна вытекать переусложненность – на hack'n'slash это может сказаться пагубнейшим образом. Тут же рядом – куча грамотно распределенных «горячих клавиш», которыми оперируешь практически интуитивно. Вот как это выглядит.

Под обычное оружие отведено от 1 до 5 слотов – зависит от уровня персонажа). Столько же – под Combat Arts. Простая атака активизируется нажатием левой кнопки мыши, а умение, соответственно, правой. Вызывается та атака/умение, которая в данный момент выбрана. Если нам срочно нужно переключиться




Мы, как уважающие себя герои, непременно должны поучаствовать в спасении девушек.




Световой фаллический символ недвусмысленно намекает на присутствие в кадре мага.


Я настолько крут, что меня боятся даже олени!


«Эй, Змей Горыныч, выходи на бой!»

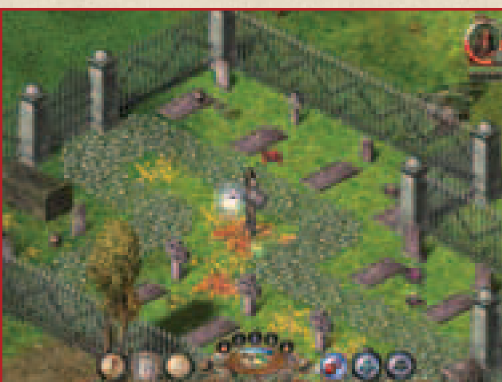
на другое заклинание или сменить оружие, то мы просто нажимаем клавишу, которой тот или иной «отсек» соответствует. Нужен второй слот – нажимаем кнопочку с цифрой «2». Нужен восьмой (он же третий слот Combat Arts) – нажимаем «8». Все просто до опупения. И ни на что отвлекаться не приходится – все делается на автомате.

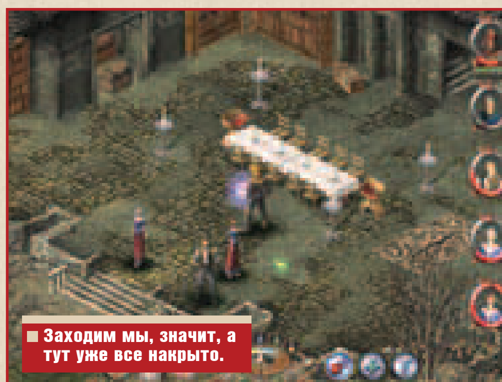
Но это еще не все. Игра очень боится, что мы можем заблудиться, и поэтому изо всех сил старается исключить саму такую возможность. Клавишей [Tab] вызывается вспомогательная карта, на которой даже отображаются приближающиеся к нам враги. На кнопке «M» висит worldmap, где мы можем окинуть взором всю Анкарию, определить, где сейчас на-

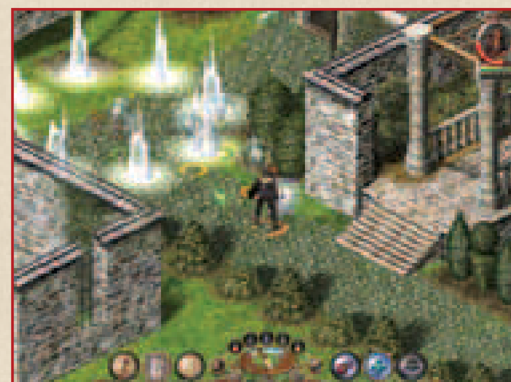
МАЛЕНЬКИЕ ФУТБОЛЬНЫЕ ХИТРОСТИ



Разработчики включили в игру функцию автосейва. Срабатывает он редко – только в ключевые сюжетные моменты. В остальном же следует полагаться на «ручной» сейв. Автосейв же нам еще интересен тем, что в самом начале игры можно без напрягов набрать несколько уровней, подманивая к точке автосейва (по совместительству – точке респауна) группы монстров. В которой обязательно должна быть пара шаманов, «плодящих» рядовых врагов. Нас убивают, а мы тут же воскресаем и продолжаем колошматить противников. Полезная штука.



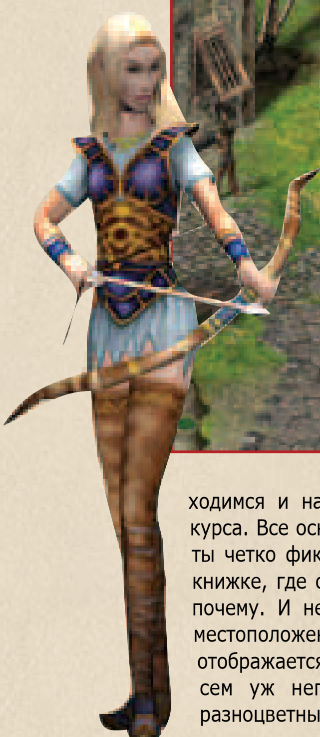

Заходим мы, значит, а тут уже все накрыто.




Поселение орков. Живут они тут, натурально, как свиньи в берлогах.


Лошадь – полезное животное. Хрен вы меня догоните!

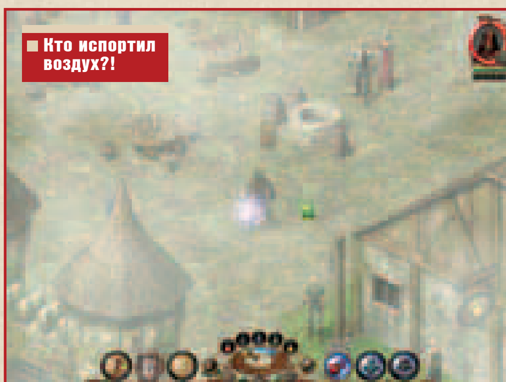

Гладиатор – сильный, но глупый.



ходимся и насколько отклонились от курса. Все основные и побочные квесты четко фиксируются в специальной книжке, где объясняется что, зачем и почему. И не просто фиксируются – местоположение квестового объекта отображается на всех картах. Для совсем уж непонятливых существуют разноцветные стрелочки, указывающие, в какую сторону нам сейчас нужно двигаться. Желтая стрелочка – основное, сюжетное задание. Синяя – побочное. С последней, правда, есть ряд проблем, так как сайдквестов у нас в загашнике может быть хоть дюжина, а стрелочка будет только одна. Впрочем, больше и не нужно – все задания кропотливо выписаны на картах и подробно расшифрованы в логбуке. Кстати о необязательных заданиях: к этому компоненту сценаристы подошли со всей ответственностью, и весомая часть квестов присутствует там не просто «до кучи», а дополняет основной сюжет и открывает новые подробности.

В МОЕ ОТСУТСТВИЕ БУДЕШЬ ЗА ГЛАВНОГО

Поразительно, но Sacred не производит впечатления дебюта игровой компании в жанре Action / RPG – настолько все сильно реализовано. А между тем для Ascaron это действительно первая вылазка – раньше компания промышляла играми с экономическим уклоном (вспомним Patrician или Port Royale). И тут на тебе. Упомянутый в начале статьи лозунг – не простая бравада. Нам не подсовывают очередной The Fate – забавный, но страшный и ни к чему не обязывающий. Немцы встряхивают весь жанр и показывают, как нужно делать диаблоподобные игры, чтобы за них не было стыдно ни потребителю, ни самим создателям. Уверен, когда у Blizzard дойдут руки до третьей Diablo (а они дойдут – это уж ты не беспокойся), они будут посматривать на то, что творится в жанре. И в первую очередь их взор натолкнется на Sacred. Потому что именно эта игра сейчас наглядно демонстрирует, как жанру следует развиваться.


Кто испортил воздух?!





текст: И.Закалинский, И.Зибирев, Н.Корж, Р.Епишин, Э.Лухт, Я.Масарский



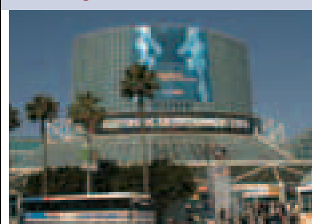
Может, Аликс будет не так молчалива, как Гордон?

Стеллажи и полки, заготовленные магазинами для ***Half-Life 2***, еще пустуют, а прозорливый **Гейб Ньюэлл** (Gabe Newell) уже помышляет о третьей части. Глава **Valve** заявил, что ***Half-Life 3*** числится в планах компании *[да кто бы сомневался – ред.]*. Разработчики даже определились с главным героем, точнее – героиней. Да-да, как настоящий джентльмен, Гордон уступил место даме – той самой Аликс, хорошо знакомой нам по скриншотам из Half-Life 2.

P.E.

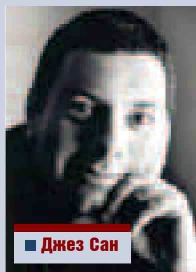
Из года в год внимание посетителей **E3** приковывали дизайнеры, программисты и прочие гении игровой мысли. Художников же незаслуженно задвигали на второй план. Десятая (считай, юбилейная) выставка изменит ситуацию. В преддверии E3 2004 пройдет конкурс **Into the Pixel**, в котором примут участие лучшие арты из игровых проектов – как уже существующих, так и в стадии разработки. Работы-победители предстанут на суд общественности в **Los Angeles Convention Center**.

Los Angeles Convention Center.



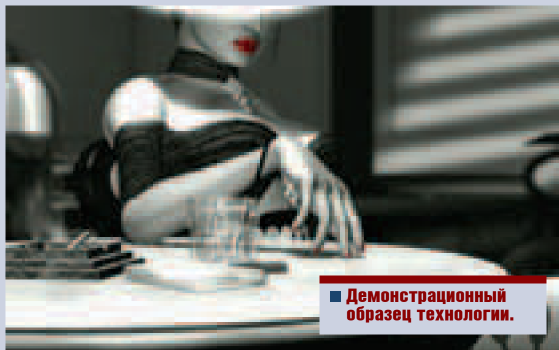
P.E.

MICROSOFT НА ПУТИ УНИВЕРСАЛИЗАЦИИ



Джез Сан

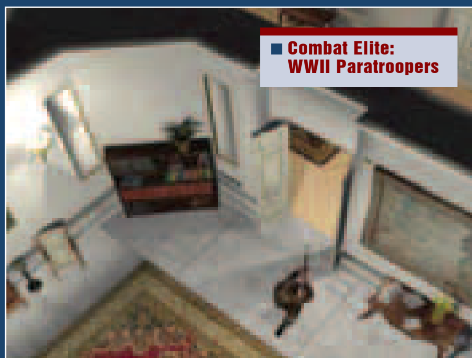
Microsoft представила на суд общественности свое новое детище – платформу для разработки игрового ПО под названием *XNA*. Чудо программерской мысли имеет своей целью сделать максимально простым и удобным создание игр для всех поддерживаемых Microsoft устройств. XNA позволит разработчикам творить игровые проекты для *Windows*, *Windows Mobile* и *Xbox* при помощи одного универсального набора инструментов. В нем совместились используемый в PC-проектах пакет *HLSL* и применяющиеся в консольных играх *PIX* и *XACT*. XNA также позволит разработать универсальный контроллер для PC и Xbox *[если это будет что-то еще более монструозное, чем Xbox'овский джойпад-убийца, я упаду в обморок – ред.]*. Нам, правда, пока не совсем ясно, что может быть универсальнее клавиатуры и мыши, например, в экшенах. О своей солидарности с Microsoft заявили уже 20 именитых компаний, в числе которых **Valve Software** и **Argonaut Games**. **Джез Сан** (Jez San), основатель последней, наиболее метко описал преимущества новинки: *«Мы можем сконцентрироваться на том, что делает игру хорошей – геймплее, содержании и графике, не сражаясь при этом с оборудованием»*.



Демонстрационный образец технологии.

P.E.

ВАС ЗДЕСЬ НЕ СТОЯЛО



Combat Elite: WWII Paratroopers

Interplay подала судебный иск: **BattleBorne Entertainment** обвиняется в нарушении условий договора между компаниями. Согласно заявлению Interplay, они заказали у BattleBorne производство проекта на тему Второй Мировой войны – ***Airborne***, в разработку которого было вложено $250 000. Еще 29 сентября 2003 года BattleBorne прислала Interplay уведомление о разрыве соглашения и сохранении за собой всех прав на Airborne. Уже через несколько недель проект нашел пристанище у **Acclaim**, но уже под новым названием – ***Combat Elite: WWII Paratroopers***. Теперь Interplay требует вернуть ей все вложенные в проект деньги, все права, а также 10% компенсации. Первые результаты судебного процесса станут известны не раньше чем через пару месяцев.

H.K.

СДЕЛАЙ САМ

Пока **Valve**, сдувая с носа капли пота, корпит над ***Half-Life 2***, энтузиасты уже собираются этот самый Half-Life 2 модифицировать. **Softimage** уже сегодня готова предложить программный пакет *Softimage XSI EXP*, позволяющий свободно редактировать все игры на движке *Source*, меняя антураж и персонажей. Скачать XSI EXP можно с **http://www.softimage.com/**. Valve, кстати, тоже идет навстречу модификаторам, и обещает предварить летний релиз игры выпуском ряда рабочих библиотек в свободное пользование. Хотя в свете известных скандальных событий с кражей исходников такая щедрость выглядит несколько запоздалой и неуместной.



Это сделано при помощи XSI EXP. Гномик особенно хорошо будет смотреться в HL2.

P.E

БУДУ ПОГИБАТЬ МОЛОДЫМ




■ Лиланд Йи (слева) и Даглас Лоуэнстейн (справа)

Новости от нашего давнего знакомого, **Лиланда Йи** (Leland Yee). Г-н Йи – член законодательного собрания Калифорнии. В поле нашего зрения он попал во втором номере **«PC ИГР»**, выдвинув смелый законопроект, в котором предлагал некоторые игры с «большим содержанием насилия» приравнивать, по сути, к порнографии. То есть чтобы, скажем, ***Postal 2*** или ***GTA: Vice City*** можно было купить только в специализированных магазинах и только по предъявлении документа, удостоверяющего совершеннолетие покупателя.

Конечно, утверждение о негативном влиянии «игрового насилия» на детскую психику можно считать спорным. С другой стороны, вряд ли кто-то будет всерьез говорить, что подобные игры подходят для детей в самый раз. Так что какое-то рациональное зерно во всем этом есть, особенно учитывая, что законопроект отнюдь не предлагает ограничивать продажу вообще всех игр с рейтингом 'Mature'. Речь идет лишь об играх, где совершаются действия, которые в реальной жизни были бы однозначно расценены как преступление, и где оные действия совершаются «с особым цинизмом», скажем так.

Однако г-н Йи уже не верит в успех предприятия. Прямо через день после того, как 5-й номер журнала уйдет в печать, по законопроекту состоится голосование в рамках специального комитета законодательного собрания по «искусствам, развлечениям, туризму и internet media» (какой интересный набор). По предварительным оценкам, шансов у законопроекта практически нет.

Тем не менее, история вызвала некоторый общественный резонанс. Так, например, президент **Entertainment Software Association** (организатор тех самых оценок **ESRB**) **Даглас Лоуэнстейн** (Douglas Lowenstein) заявил, что ESA всячески поддерживает «добровольные ограничения» продажи «взрослых» игр (речь идет о том, чтобы такие игры продавались в специальных отделах; по крайней мере, не прямо рядом с «обычными» играми), хотя считает законопроект «излишней мерой». Мол, все равно в 8-ми из 10-ти случаев эти игры покупают сами родители, и тут уж ничего не поделаешь.

Лиланд Йи в большой растерянности – ему казалось, что это «плевое дело». Но о крушении надежд г-на Йи на легкий политический куш пусть плачет он сам; интересно другое. Игровая индустрия действительно сильно расширила «рамки дозволенности» за последние несколько лет, причем речь уже идет не просто о насилии, а о смаковании этого насилия. И даже, можно сказать, о «пропаганде преступного образа мышления». Совсем, думаю, не за горами игрушки типа «симулятор Чикатило», и сильно здоровой эту тенденцию назвать вряд ли можно. Другой вопрос – как на это будут реагировать власти.

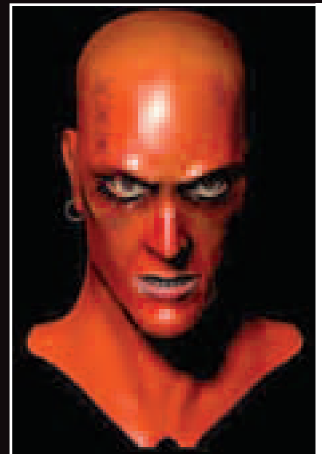
Ведь запретный плод имеет довольно большой спрос. Та же GTA: VC не раз появлялась в десятке бестселлеров – любителей побыть в шкуре отпетого негодяя нашлось немало. Американская игровая индустрия, кстати, практически лидирует в плане производства «садистских игр», и именно американский «фронт борьбы с игровым насилием» представляет наибольший интерес. В ряде стран этот вопрос решен куда жестче – в Германии вот запрещены игры с красной кровью, а в Греции так и вообще все компьютерные игры – вне закона. Удастся ли американцам загнать жестокие игры в подполье? Или либерализм и лобби игровых магнатов удержат позиции? С интересом ждем развития событий.

Я.М.

■ Max Payne 2. Макс – тоже не пример для подражания.

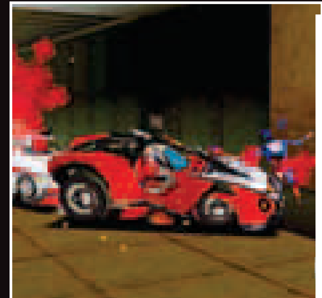


■ Postal 2. И впрямь недетское зрелище.



■ Будем надеяться, симпатяга Max Damage будет в новой «Карме».

Одна из самых скандальных, жестоких, кровавых, а потому безумно интересных игровых серий возвращается! Финансовый отчет **SCi** недвусмысленно заявляет о намерении компании в 2005-ом году выпустить «новый и усовершенствованный» ***Carmageddon***. Будем надеяться, что игра реабилитирует серию после медленно хоронивших ее ***Carmageddon 2: Carpocalypse Now*** и ***Carmageddon: The Death Race 2000***.

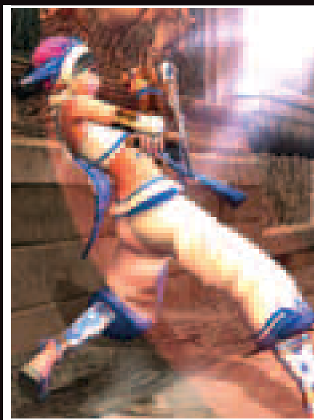


■ Carmageddon: The Death Race 2000

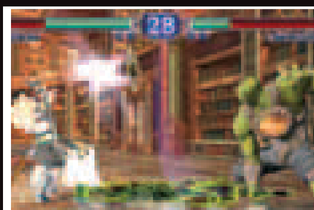
P.E.

Костлявая рука онлайна настигла еще одну жертву – неадекватное отношение к компьютерным играм привело к смерти. Новоявленный поклонник ролевых игр, проживающий в западном Китае, скончался в местном интернет-кафе после двадцатичасового марафона в популярной онлайновой RPG. Мужчина, недавно отметивший 31-летие, пропитался фанатизмом к играм всего за три месяца до смерти. Начинал он с 10 часов беспрерывной игры в день, однако уже 20 часов оказались летальными для его организма – сердце не выдержало.

Н.К.


Вот, например, наш любимый Soul Calibur II – за него и умереть не жалко.

К числу пострадавших от пристрастия к видеоиграм присоединился **Трой Ньюнс** (Troy Nunes), житель Бостона. 37-летний отец восьмерых детей решил,



видно, порадовать домочадцев современными интерактивными развлечениями – за что поплатился жизнью. Будучи еще по совместительству рецидивистом со стажем, он не счел нужным тратиться на покупки, поэтому просто разбил витрину, взял 6 дисков для *PS2* и... напоролся ногой на торчащий осколок витрины. Смерть от потери крови настигла его несколько минут спустя. Упс!

Я.М.

Репрессивные меры **Blizzard** против читеров, о которых мы писали в первом номере **«PC ИГР»**, видимо, не оказали должного педагогического эффекта. Недавно на **Battle.net** были заблокированы еще 263 000 аккаунтов ***StarCraft*** и еще 19 000 – ***Warcraft III*** (1 100 из них – навсегда; остальные – на месяц). Можно, конечно, предположить, что это такой хитрый способ заставить покупать игру еще раз... Но на самом деле новый CD-key можно купить за очень скромную сумму. Так что это скорее акт чистой ненависти к читерам. Так держать!

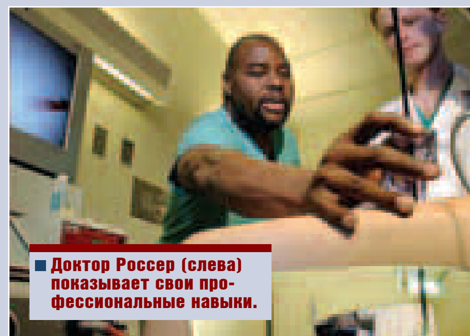
Я.М.

НЕ ПОИГРАЛ – СКАЛЬПЕЛЬ НЕ ПОЛУЧИШЬ


Мужики, может, ну его на хрен, пациента этого? В Кваку порубимся...

Компьютерные игры – это зло. Так, по крайней мере, считает большинство, в которое входит и множество именитых врачей. С другой стороны, некоторые энтузиасты до сих пор пытаются доказать всем и каждому, что не все так плохо. Так, например, доктор **Джеймс Россер** (James Rosser) провел серию исследований, которые показали всем неверующим обратную, светлую сторону мира жестоких и бесчеловечных компьютерных игр. Видеоигры, отмечает доктор, благотворно влияют на самочувствие и работоспособность... хирургов. Обычный, не подверженный влиянию компьютерных развлечений хирург демонстрирует сорокапроцентное отставание в производительности от своего коллеги, вволю понажимавшего на кнопки джойстика. Эти результаты очень удивили другого доктора, принимавшего участие в исследовании, – **Пола Линча** (Paul Lynch). Доктор Линч в свое время доказывал, что любители компьютерных игр глупее, агрессивнее и ограниченнее своих неиграющих собратьев *[а истина где-то рядом – ред.]*.

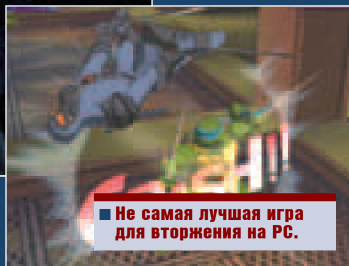
И.З


Доктор Россер (слева) показывает свои профессиональные навыки.

NAMCO ХОЧЕТ НА PC


Вот такие веселые ребята работают в Flagship.

Издательство **Namco**, хорошо известное владельцам игровых консолей, начинает экспансию на PC-рынок. Ранее компания специализировалась лишь на приставочных проектах, некоторые из которых, впрочем, позднее попадали и на PC (***Teenage Mutant Ninja Turtles***, например). Хотя экспансия – слишком громкое слово. Скорее, Namco вежливо стучится в двери PC-рынка, ибо начинает свое «вторжение» лишь партнерством с небольшой (9 человек) калифорнийской **Flagship Studios**. Сколоченная в июле 2003-го команда еще очень молода, но состоит из бывших сотрудников **Blizzard** (включая знаменитого **Билла Ропера**). Так что есть повод питать надежды на успех. К сожалению, информации собственно об игре (кроме той, что издателем выступает Namco) пока нет.


Не самая лучшая игра для вторжения на PC.

P.E.

ЗАБИРАЙ, НЕ ЖАЛКО

Vivendi совершает акт рекламной благотворительности – выкладывает в свободное скачивание игры ***Starsiege: Tribes*** и ***Tribes 2***. Мол, если ты еще не осознал жизненную необходимость в ближайшем будущем приобрести ***Tribes: Vengeance***, то вот скачай, поиграй и проникнись. Практика, конечно, неплохая – все равно старые игры никто практически не покупает. А тут такой вот ненапряжный промоушен. Мне, правда, интересно, что чувствуют по этому поводу бывшие сотрудники ныне распущенной **Dynamix**, создателей этого «бросового товара». Неприятно, наверное.


Starsiege: Tribes

Я.М.

КИБЕРКУБОК


Наличием «Ил-2» в программе может похвастаться не каждый турнир.

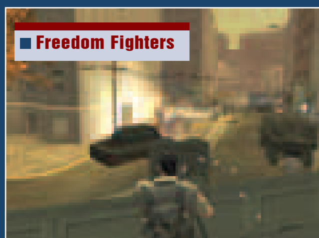

Куда уж без нашего любимого Отмороженного Трона.

У наших дорогих киберспортсменов появилась еще одна возможность проявить себя. **Первый Кубок России по компьютерному спорту** был анонсирован на очередном съезде **Федерации Компьютерного Спорта России**. Соревнование может похвастаться официальной поддержкой **Государственного Комитета Российской Федерации по физической культуре, спорту и туризму, Комитета национальных и неолимпийских видов спорта** и **Российского Союза Молодежи** (осталось только заручиться поддержкой **РПЦ**). Среди информационных партнеров числится, кстати, и наш издательский дом.

Соревнования будут проходить по ***Q3*** (1x1), ***WC3: TFT*** (1x1), ***C-S*** (5x5) и ***«Ил-2: Штурмовик»*** (1x1). И все это для *«улучшения массовой физкультурной и спортивной работы в регионах РФ, укрепления здоровья, организации активного отдыха и досуга молодежи и подростков»*, как заявлено на сайте **http://www.cybercup.ru/**. Финал пройдет в Москве с 11 по 15 мая.

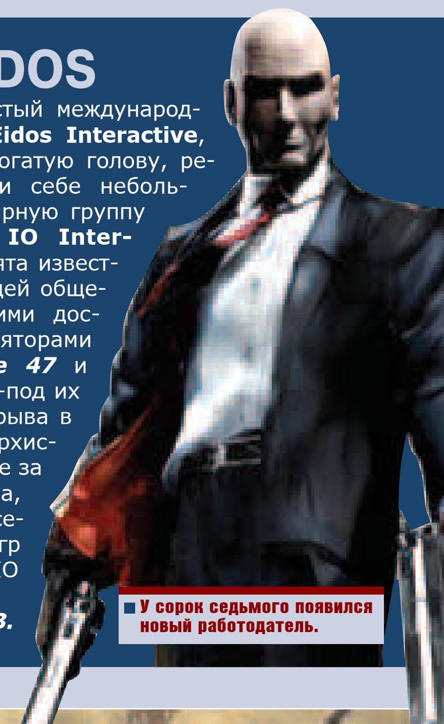
Я.М.

ПОПОЛНЕНИЕ У EIDOS


Freedom Fighters

Большой и толстый международный издатель **Eidos Interactive**, почесав свою богатую голову, решил приобрести себе небольшую, но популярную группу разработчиков **IO Interactive**. Эти ребята известны всей играющей общественности такими достойными симуляторами наемного убийцы, как ***Hitman: Codename 47*** и ***Hitman 2: The Silent Asassin***. Кроме того, из-под их пера вышел революционный (не в плане прорыва в игровой индустрии) трехмерный экшен про анархистов под названием ***Freedom Fighters***. Также не за горами третья часть похождений лысого киллера, обещающая стать достойным продолжением серии. Eidos была издателем двух предыдущих игр серии, так что ее покупка 90,1% акций IO Interactive – вполне закономерный шаг.

И.З.

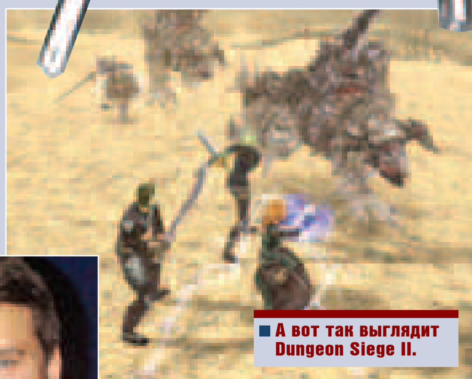

У сорок седьмого появился новый работодатель.

ЕЩЕ ПАРОЧКУ

Компания **Electronic Arts** подписала два договора о партнерстве. Первый с **Gas Powered Games**, где работает известный игровой дизайнер **Крис Тэйлор** (Chris Taylor). EA будет финансировать и издавать еще не анонсированную RTS *[в этом жанре Тэйлор, собственно, и прославился – ред.]*, релиз которой намечен аж на 2006 год. Напомним, что в послужном списке Gas Powered Games значится ***Dungeon Siege***, успех которой, очевидно, послужил достаточным основанием для инвестиций от EA. Второй договор был подписан с **Castaway Entertainment**, основанной создателями ***Diablo*** и ***Diablo II***. С этими парнями EA собирается выпускать экшен с элементами RPG, о котором известно еще меньше, чем о проекте Gas Powered Games.

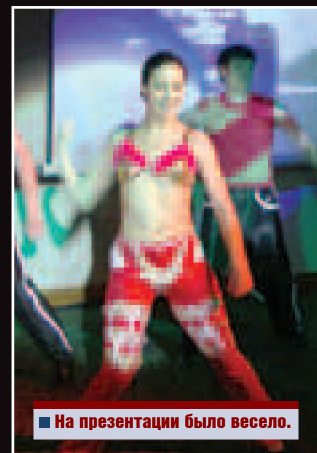
И.З.


Крис Тэйлор


А вот так выглядит Dungeon Siege II.

Буквально несколько дней назад компания **BenQ**, которая известна своими мониторами, провела презентацию нового TFT-экрана – *BenQ FP767-12*. Разумеется, собирать людей ради демонстрации рядового продукта никто не будет. И у BenQ был достойный повод пригласить журналистов в конференц-зал дорогостоящей гостиницы, ведь модель BenQ FP767-12 на данный момент уникальна. Этот монитор обладает наименьшей скоростью отклика (наиболее важный параметр для нас, геймеров) из всех существующих жидкокристаллических мониторов – всего 12 миллисекунд! При этом все остальные параметры тоже на высоком уровне. Диагональ 17 дюймов, максимальное разрешение 1280x1024, 16 млн. цветов и так далее. Короче говоря, BenQ FP767-12 вполне заслуженно и уверенно становится «Девайсом месяца» – смотри страницу 210.

Э.Л.


На презентации было весело.


А вот, собственно, и сабж.


America's Army

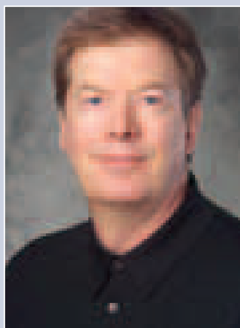
Известный разработчик и издатель компьютерных игр **Epic Games** объединился с молодой компанией **Scion Studios**. Последняя пока что ни за чем особенно выдающимся замечена не была, разве что ее основателем является **Майкл Кэппс** (Michael Capps), создатель довольно популярного бесплатного мультиплеерного экшена ***America's Army***, до сих пор вселяющего дух патриотизма в американскую молодежь. Будем надеяться, что новоприбывшие в штат разработчики позволят Epic создать достойное продолжение серии ***Unreal***.

И.З.

Atari закрыла еще одно свое подразделение, но на сей раз особого сочувствия это не вызывает. Речь идет о **WizardWorks**, создателях супербестселлера 1998 года ***Deer Hunter*** (и последующих пяти частей). Этот отстой держался на первом месте в десятке лидеров целых три месяца, и стал даже чем-то вроде имени нарицательного для кривых, бездарных, но почему-то очень хорошо продающихся игр. Теперь вот WizardWorks никому не нужны. Признаться, я испытываю некоторую долю злорадства.

Я.М.

НА ПОКОЙ



Джон Риччитьелло (слева), Лари Пробст (справа).

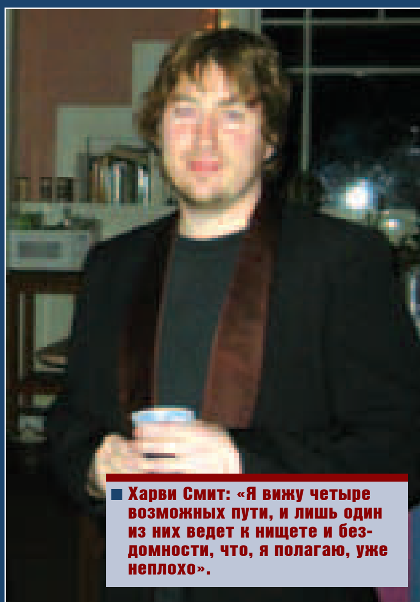
Джон Риччитьелло (John Riccitiello), президент **Electronic Arts**, оставил свой пост, на котором пробыл шесть лет. Как он заявил в прощальном выступлении, «работа в EA была лучшей в моей жизни». Причина ухода названа не была. Временно исполняющим обязанности президента стал генеральный директор компании, **Ларри Пробст** (Larry Probst). А г-н Риччитьелло теперь собирается заняться частным бизнесом. Как он отметил все в том же выступлении, компания процветает, и будущее EA выглядит совершенно безоблачным. Действительно, красивее уходить так, а не когда все разваливается.

Смена руководства вряд ли как-то скажется на рыночных позициях компании. EA уже довольно давно принадлежит к числу корпораций, которые обладают, так сказать, «собственным разумом». Производственная политика компании, по всей видимости, тоже останется прежней. Впрочем, подождем с выводами до назначения нового президента.

Я.М.

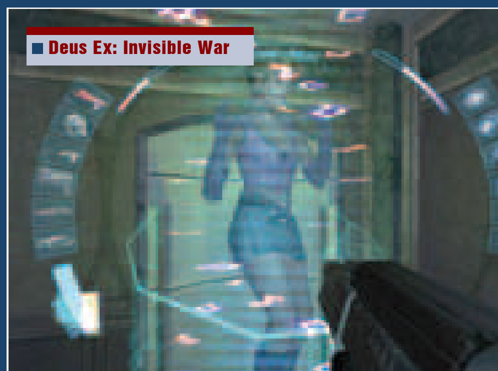
МАССОВЫЙ ИСХОД СМИТОВ

Люди порой совершают действительно странные поступки. Радость студии **Ion Storm**, пребывавшей в прекрасном расположении духа от ясного весеннего солнца и высоких продаж ***Deus Ex: Invisible War***, омрачил **Харви Смит** (Harvey Smith). Талантливый молодой человек, сотрудничавший с **Looking Glass**, **Multitude**, **Origin** и возглавлявший дизайнерские работы над Invisible War, покинул студию. Почему? Зачем? Объяснение в высшей степени неординарно. *«У меня резко изменились ценности*, – рассказывает Харви, – *я ушел от работы, которую любил, хорошей зарплаты и интересных перспектив»*. Сейчас голова Харви под завязку набита планами, и отходить от игровой индустрии даже на полшага он не намерен. Просто талантливый дизайнер хочет «применить свои знания в новом направлении». Туман, да и только.


Харви Смит: «Я вижу четыре возможных пути, и лишь один из них ведет к нищете и бездомности, что, я полагаю, уже неплохо».

Странности на этом не заканчиваются. Практически в то же время из все той же Ion Storm ушел... еще один Смит. Однофамилец. **Рэнди Смит** (Randy Smith) – ведущий дизайнер ***Thief: Deadly Shadows***. Причины ухода Рэнди более прозаичны – трения в коллективе. Однако вся дизайнерская работа над игрой уже завершена –успокоил общественность глава Ion Storm **Уоррен Спектор** (Warren Spector). Так что уход Рэнди Смита не отразится на выходе Deadly Shadows – сейчас проект находится в стадии бета-тестирования и должен поступить в продажу, как и было запланировано, 17 мая. Рэнди о своих дальнейших планах пока ничего не сообщал.

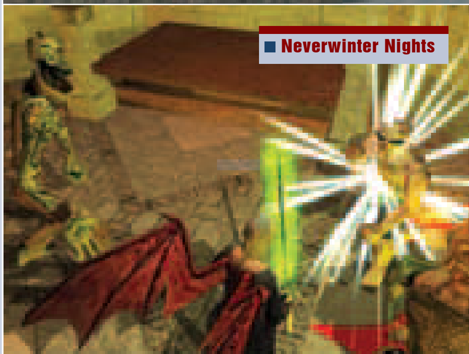
Р.Е., Я.М.


Deus Ex: Invisible War


Thief: Deadly Shadows

ХОРОШО ПОШЛА


Gothic II


Neverwinter Nights

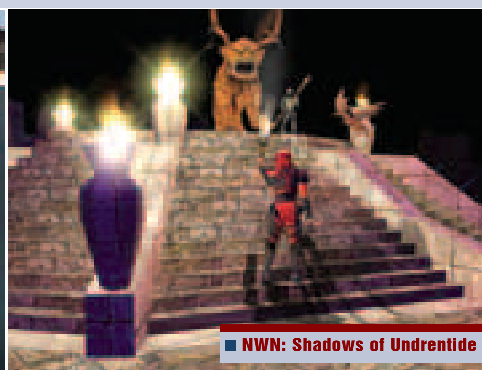
По всей видимости, **Atari** осталась довольна сотрудничеством с **«1С»** (речь идет о локализации ***Napoleon***), и теперь они подписали договор на перевод и издание фирмой «1С» еще ряда игр: ***DRIV3R***, ***Neverwinter Nights***, ***Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide***, ***Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark***, ***Terminator 3: War of the Machines***, ***Augustus*** и ***Gothic II***. Прямо скажем, кое без чего можно было бы смело обойтись, но Neverwinter Nights – это, конечно, хорошо. Хочется надеяться, что что-нибудь из перечисленного попадет и в серию 'Originals' (без перевода), которую совместно выпускают «1С» и **Snowball**. Не то чтобы качество перевода «1С» как-то сильно угнетает, просто некоторые игры все-таки лучше играются на оригинальном языке.

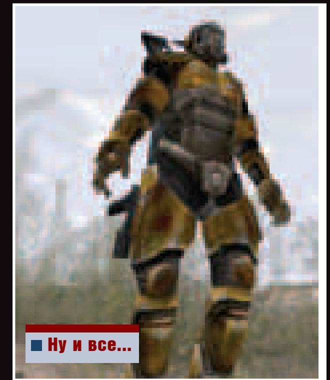

Terminator 3: War of the Machines

Другой вопрос, что западные издатели часто придерживаются другого мнения. Ясное дело, игра, переведенная на русский язык, мало кому нужна за пределами стран СНГ. А непереведенная уже может составить прямую ценовую конкуренцию на западном рынке, где игры стоят, мягко говоря, немного дороже.

Я.М.


DRIV3R


NWN: Shadows of Undrentide

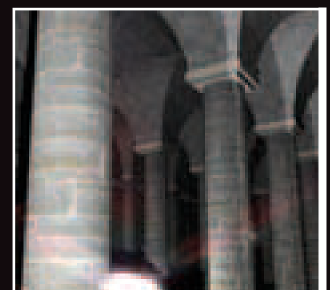

Ну и все...

Скандал между **Дереком Смартом** (Derek Smart) и компанией **DreamCatcher** по поводу злополучного гипермегапроекта ***Universal Combat*** (читай рецензию на стр. 134) наконец завершился. Завершился, он, собственно, ничем – «разногласия были улажены». Как именно – неизвестно. Но факт налицо – г-н Смарт более не топает ногами, не бузит и ни с кем не судится. Все счастливы. Даже как-то обидно.

Я.М.

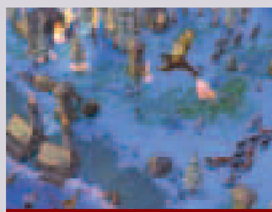
Два бывших крупных специалиста компании **Microsoft** по компьютерным технологиям, **Херб Марселас** (Herb Marselas) и **Час Бойд** (Chas Boyd) решили не сходить с укатанной колеи электронных развлечений и основали собственную компанию **Emogence**, главным направлением работы которой станет разработка компьютерных игр. Первым проектом свежесозданной студии будет ролевая игра с элементами экшена ***Grafan***, выход которой назначен на 2004 год. В Microsoft оба разработчика занимались в основном всем, что связанно с графической составляющей игр и приложений, так что хотя бы с движком у будущей игры проблем быть не должно.

И.З.

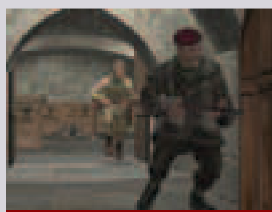

По скриншотам не скажешь, что Grafan выйдет в 2004 году.

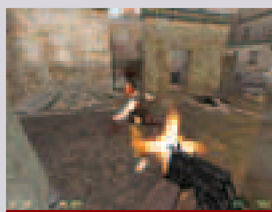
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

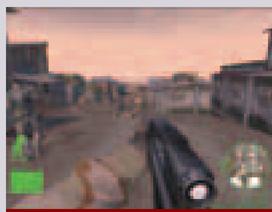
лидеры продаж в США и Канаде | февраль-март `04

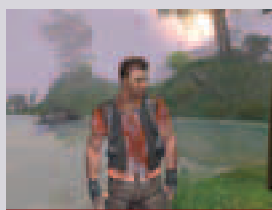

Age of Mythology


Battlefield Vietnam


Call of Duty


Counter-Strike: Condition Zero


Delta Force: Black Hawk down - Team Sabre


Far Cry

29 февраля - 6 марта

Название игры	Издатель
01. Call of Duty	**Activision**
02. The Sims Deluxe	**EA**
03. Rise of Nations	**Microsoft**
04. Age of Mythology	**Microsoft**
05. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
06. The Sims: Makin' Magic	**EA**
07. Hoyle Casino 2004	**Vivendi**
08. Delta Force: Black Hawk down – Team Sabre	**NovaLogic**
09. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
10. Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	**Atari**

7 - 13 марта

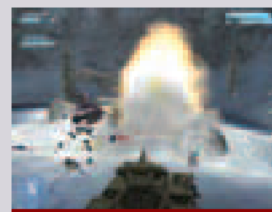
Название игры	Издатель
01. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
02. Call of Duty	**Activision**
03. The Lord of the Rings: The Return of the King	**EA**
04. Age of Mythology	**Microsoft**
05. The Sims Deluxe	**EA**
06. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
07. Hoyle Casino 2004	**Vivendi**
08. The Sims: Makin' Magic	**EA**
09. Rise of Nations	**Microsoft**
10. Halo: Combat Evolved	**Microsoft**

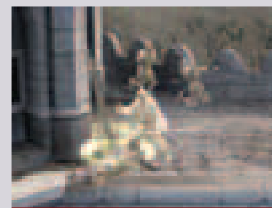
14 - 20 марта

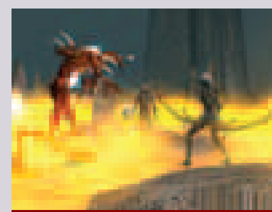
Название игры	Издатель
01. Battlefield Vietnam	**EA**
02. Unreal Tournament 2004	**Atari**
03. Unreal Tournament 2004 Special Edition	**Atari**
04. Call of Duty	**Activision**
05. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
06. The Sims Deluxe	**EA**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. MVP Baseball 2004	**EA**
09. MS Flight Simulator 2004: A Century of Flight	**Microsoft**
10. Hoyle Casino 2004	**Vivendi**

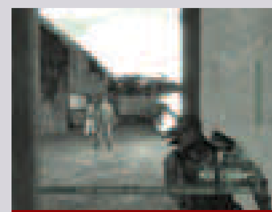
21 - 27 марта

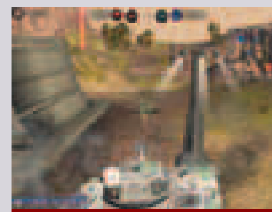
Название игры	Издатель
01. Battlefield Vietnam	**EA**
02. Unreal Tournament 2004	**Atari**
03. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi**
04. Far Cry	**Ubisoft**
05. The Sims Deluxe	**EA**
06. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	**Ubisoft**
09. Call of Duty	**Activision**
10. MVP Baseball 2004	**EA**


Halo: Combat Evolved


The Lord of the Rings: The Return of the King


Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark


Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow


Unreal Tournament 2004


Zoo Tycoon: Complete Collection

Радость пришла в тундру! Наконец-то в этих уже порядком протухших чартах начало происходить что-то интересное. Во-первых, в середине марта ***Flight Simulator 2004*** вдруг взлетел аж на первое место (потом, правда, вернулся обратно, а к концу месяца и вовсе вылетел из десятки). Каких-то вразумительных причин этому найти никто не может. Но это ознаменовало начало падения великого ***Call of Duty***, который явно засиделся на первом месте. Сколько можно, в самом деле? К концу марта он был уже на грани вылета – посмотрим, что произойдет с ним еще через неделю.
Популярность марки принесла свои плоды – ***Battlefield Vietnam*** теперь правит балом вместо Call of Duty. Лишь немного отстает ***UT2004*** – впрочем, у него все шансы побывать и на первом месте. Прикол с ***UT2004 SE*** объясняется просто: 60 000 тиража DVD-издания просто-напросто раскупили за пару дней.
Но самое интересное началось, конечно, в последнюю неделю марта. ***Far Cry*** (ну, естественно) и ***Splinter Cell: Pandora Tomorrow*** (тоже не сюрприз) не замедлили появиться в десятке; туда же протиснулся и ***Counter-Strike: Condition Zero*** – это же все-таки «Контра», великая и ужасная. И, главное, лишь одна (!) строчка досталась симсам. Ура, товарищи!

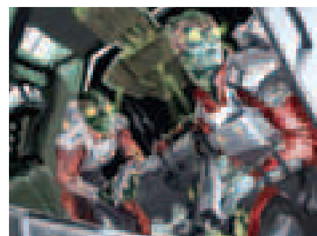
За чартами приглядывал
Ян «Чума» Масарский

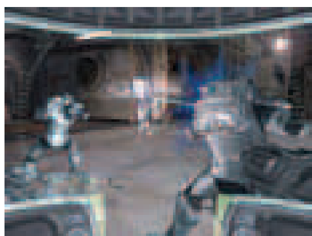
ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

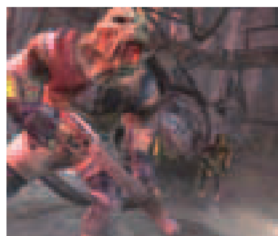
май – июль 2004

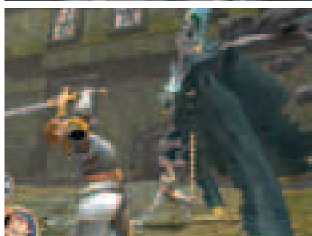
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

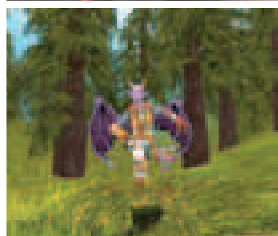
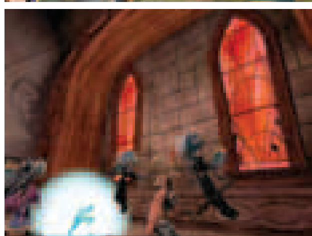
Название	Жанр	Дата выхода
Anno 1503: Treasures, Monsters and Pirates	Strategy	II квартал 2004
Aura: Fate of the Ages	Adventure	июнь 2004
Backyard Baseball 2005	Sports	11 мая 2004
Black & White 2	Strategy	июнь 2004
BlowOut: Military Fighting Unit	Action	14 июня 2004
Codename: PANZERS	Strategy	II квартал 2004
COPS 2170: The Power of Law	Strategy	май 2004
Dark Age of Camelot: New Frontiers	MMORPG	II квартал 2004
Dragon Empires	RPG	12 мая 2004
Dark and Light	RPG	II квартал 2004
Dark Fall 2	Adventure	11 июня 2004
Dragon Empires	RPG	12 мая 2004
Drake	Action	14 июня 2004
DRIV3R	Racing / Action	22 июня 2004
Empires in Arms: The Napoleonic Wars	Strategy	14 мая 2004
Everquest II	MMORPG	14 июня 2004
Exarch	RPG	01 июня 2004
Fading Suns: Noble Armada	Strategy	14 мая 2004
Fahrenheit	Adventure	II квартал 2004
Fire Power	Simulation	18 мая 2004
Flashpoint Germany	Action	14 мая 2004
Freedom Force vs. The Third Reich	Action / RPG	II квартал 2004
Ground Control 2: Operation Exodus	Strategy	июнь 2004
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Adventure	25 мая 2004
Hitman: Contracts	Action / Stealth	04 июня 2004
I of the Enemy	Strategy	июнь 2004
Inquisition	Action	1 июня 2004
Joint Operations: Typhoon Rising	Shooter	18 мая 2004
Knights of Honor	Strategy	II квартал 2004
Kohan: Kings of War	Strategy	II квартал 2004
Kult	RPG	II квартал 2004
Lula 3D	Action	II квартал 2004
Meteor Blade	Fighting	II квартал 2004
Micro Mayhem	Racing	3 мая 2004
Microsoft Train Simulator 2	Strategy	01 июля 2004
Pilot down	Action	II квартал 2004
Political Machine	Strategy	01 мая 2004
Race Driver 2	Racing	03 мая 2004
Raging Tiger: The Second Korean War	Strategy	июнь 2004
Rise of Nations: Thrones and Patriots	Strategy	II квартал 2004
Rome: Total War	Strategy	14 июня 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Shooter	июнь 2004
ShellShock: Nam '67	Action	01 июня 2004
Shemion	Adventure	21 июня 2004
Shrek 2: The Game	Action / Adventure	04 мая 2004
Soldner: Secret Wars	Shooter	04 мая 2004
Space Hack	Action / RPG	II квартал 2004
Squad Assault: Battle of the Bulge	Strategy	14 мая 2004
Squad Assault: Eastern Front	Strategy	14 мая 2004
Squad Assault: Operation Market Garden	Strategy	14 мая 2004
Star Wars: Battlefront	Shooter	II квартал 2004
Star Wars: Republic Commando	Action	01 мая 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Strategy	14 июня 2004
The Movies	Simulation	14 июня 2004
The Mummy	Action / Adventure	03 мая 2004
The Political Machine	Strategy	май 2004
The Saga of Ryzom	MMORPG	июнь 2004
The Sims 2	Simulation	30 июня 2004
Thief: Deadly Shadows	Action / Stealth	17 мая 2004
Time of Defiance	Strategy	25 мая 2004
ToCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	Racing	03 мая 2004
Traps of Darkness	Adventure	01 июня 2004
True Crime: Streets of L.A.	Action / Racing	11 мая 2004
Warhammer Online	Strategy / Online	II квартал 2004
War in the Pacific: Struggle against Japan	Strategy	14 мая 2004
Wartime Command: Battle for Europe 1939-45	Strategy	II квартал 2004
World Championship Pool 2004	Sports	01 мая 2004
World of Warcraft	MMORPG	14 июня 2004

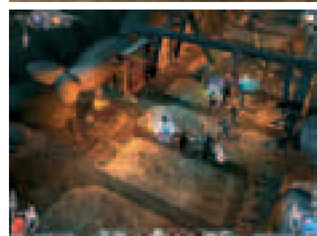
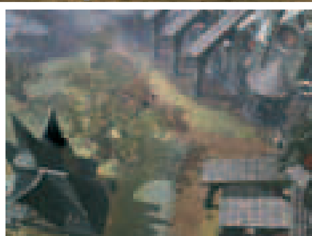
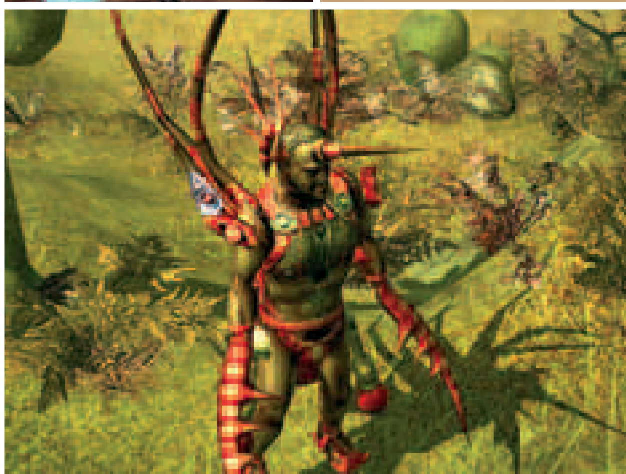
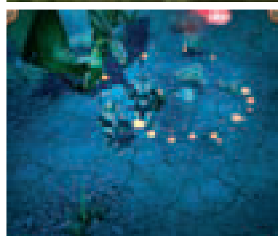
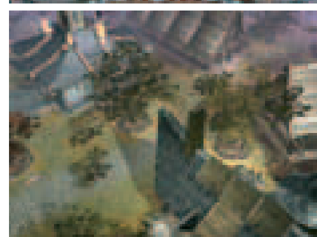
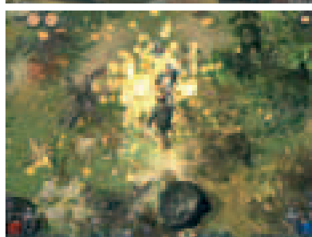
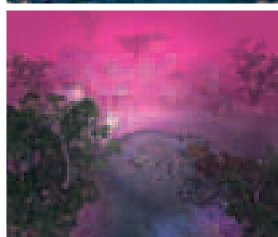


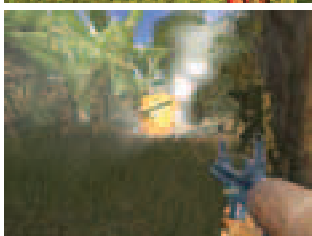
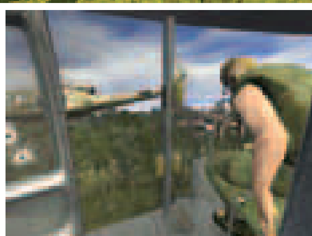


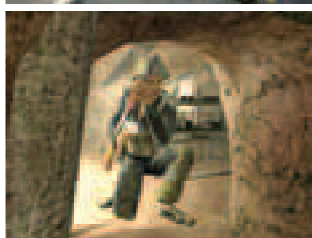


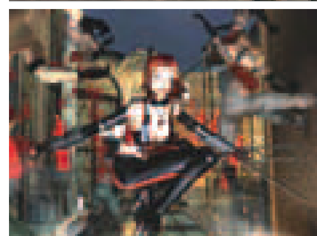
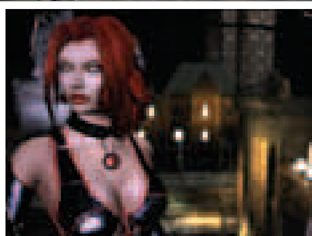


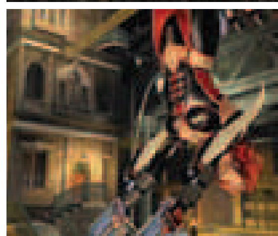
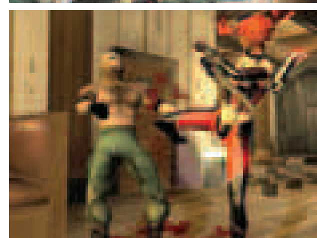
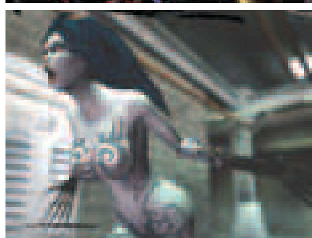
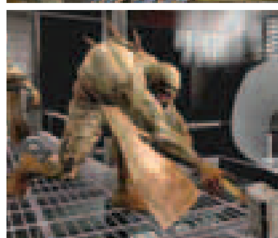



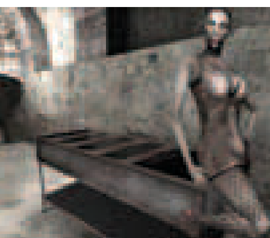
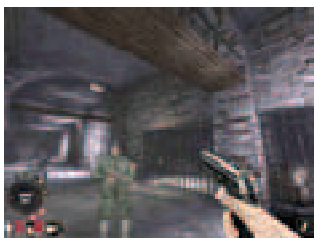
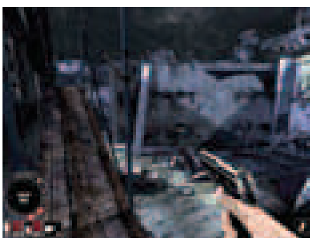









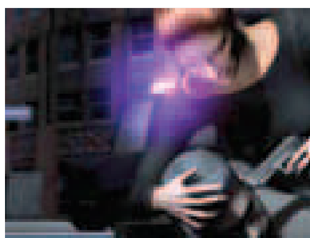



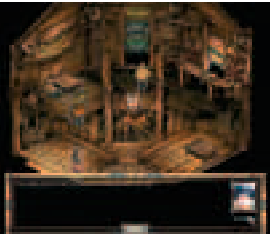
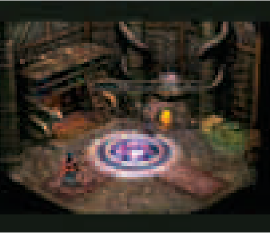



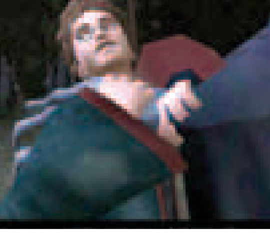
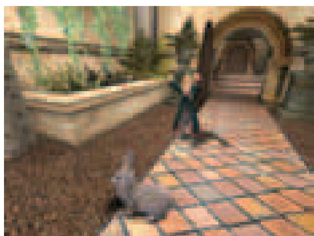





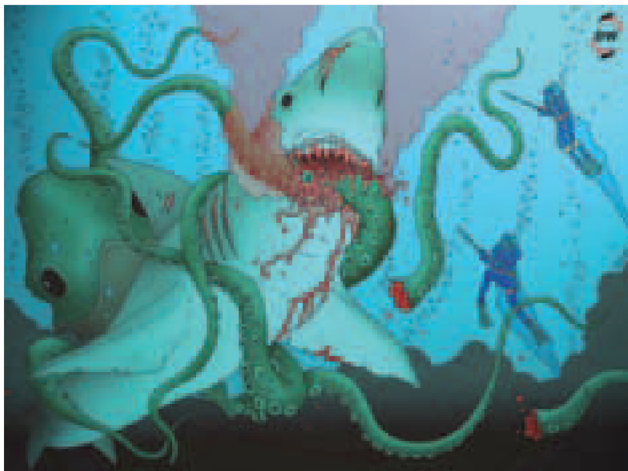
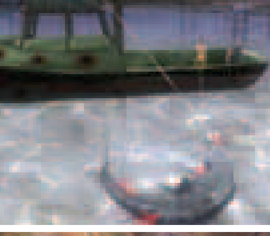




ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!




КРОВАВЫЙ МАЙ

Как и в прошлом месяце, в поле нашего зрения очутилось четыре ролевых игры (мы это не нарочно).

The Bloody Magic – российский проект, которому выпала честь продемонстрировать, что русские тоже умеют делать Большие и Серьезные Ролевые Игры.

Авторы ***Ultima X: Odyssey*** приняли несколько сомнительных решений, но в остальном игра неплохая.

Китайский Diablo-клон ***Seal of Evil*** достался нам в виде демо-версии – если кто еще в Диаблу не наигрался, тому в самый раз.

Beyond Divinity, о которой в нашем журнале было сказано уже немало, также предстала в виде демо.

Конечно, одними RPG'шками сыт не будешь, так что калорийный жанр шутеров в нашем меню представлен не менее богато.

Men of Valor от создателей Medal of Honor (с названиями ребята явно не парятся) – очередной военный шутер о модной нынче Вьетнамской войне. Ну, по крайней мере, военные шутеры они уже хорошо научились делать.

Star Wars: Republic Commando – в подарок фанатам «Звездных войн». А то что-то давно они без шутеров сидят – непорядок.

Hannibal (да, по фильму) – не совсем шутер, скорее нечто вроде полицейского квеста. Задумок интересных много, но разработка явно затянулась на пару лишних лет.

Ребятам из Terminal Reality наконец наскучили 1930-е, поэтому в ***BloodRayne 2*** действие будет происходить уже в наши дни.

Наконец, с ***Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*** и так все понятно, а вот ***Bloody Waters: Terror from the Deep*** – это нечто особенное. Аутентичный трэш! Во как.

МАГИЯ КРОВИ

ВОЛШБОКРОВИЩА

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	SkyFallen Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.thebloodymagic.com
ДАТА ВЫХОДА	Конец 2004 года



Электрификация монстров согласно плану ГОЭРЛО.



Судя по торчащим из крыш рогам, местные жители особой приветливостью не страдают.

КОМАНДА



Несмотря на то, что это дебютный проект SkyFallen Entertainment, команда разработчиков состоит отнюдь не из новичков-дебютантов. Глава команды, Алексей Власов, занимается разработкой игр более шести лет и является настоящим «зубром» игроиндустрии. Остальные члены команды также уже успели отметиться в разработке множества игр. Сама студия территориально находится в Воронеже.

Текст: Егор Просвирнин

Компьютерные ролевые игры никогда не были сильной стороной российских разработчиков. Из проектов, завоевавших уважение на мировом уровне, вспоминаются лишь *«Аллоды»* и *«Проклятые земли»*, да неповторимые *«Вангеры»* (которых «ролевой игрой» можно назвать лишь условно). Молодая воронежская команда Skyfallen Entertainment решила изменить эту «традицию», создав российский ролевой продукт самой высшей пробы – *The Bloody Magic*. В наши руки попала бета-версия игры, вызвавшая легкий культурный шок.

BEYOND GOOD AND EVIL

Сюжетная завязка такова: один из бессмертных по имени Модо сильно насолил своим товарищам по вечной жизни, за что был сослан на Землю на вечное же поселение. Тогда коварный полубожок задумал создать сверхсильное заклинание, которое уничтожит Землю-тюрьму и возвратит его в заоблачные высоты. Вместе со своими помощниками он будет собирать ингредиенты, необходимые для создания убийственного спелла.

Здесь сюжет останавливается и вопросительно заглядывает нам в глаза – мол, за кого изволите? Если ты выбираешь сторону добра, то всю игру будешь уничтожать помощников Модо, а в финале прикончишь его самого. Если зла, то тебе придется защищать модовских прихвостней от пришлых героев, помогая в нелегком труде по уничтожению мира. Сторонникам нейтралитета предлагается воспрепятствовать уничтожению мира, но и Модо оставить в живых. Все три сюжетные линии имеют разные квесты (и, соответственно, разные концовки), поэтому как минимум троекратное прохождение игры гарантировано.

КЛЕШНЕВАЯ ДОМОХОЗЯЙКА

Определив врагов и друзей, самое время выбрать главного героя, который будет спасать/уничтожать Землю и окрестности. Но вместо стандартных воинов/магов/воров и тому подобных персонажей ТВМ скромно предложила начать героическую карьеру в качестве... жены булочника. Или, если она тебе не нравится, можно взять студента-отличника. Или цыганку. Более-менее традиционно в этой компании выглядит лишь толстопузый монах самого добродушного вида. Что самое замечательное – по ходу игры эти милые люди будут кардинально менять свой внешний вид, превращаясь из благопристойных граждан в таких монстров, от которых в ужасе убежала бы сама Смерть.

Внешний вид протагониста зависит от вида используемой магии. Балуешься силой воздушной стихии? Изволь лишиться ног и парить над землей. Шалишь с костяной школой магии? Вот тебе два шикарных костяных отростка на плечи! Школа крови? Рожок на лоб не желаешь? Прямо на моих изумленных глазах милый пухленький монах сменил двенадцать обличий (по количеству школ магии в игре), мутируя из скелетообразного монстра в какую-то тварь ярко-зеленого цвета. Но это крайние варианты; в реальной игре персонаж будет иметь части тела от разных школ, ибо пользоваться только одной школой на протяжении всей игры невозможно. Новые части тела служат не только украшением, но и позволяют приобрести дополнительные бонусы к параметрам героя.



Сюжет останавливается и вопросительно заглядывает нам в глаза – мол, за кого изволите?





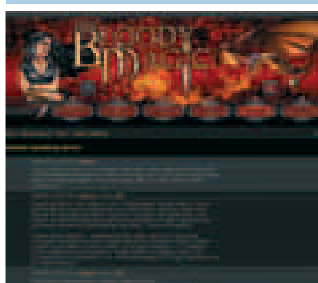
Похоже, функции церкви и пыточной здесь совмещены.



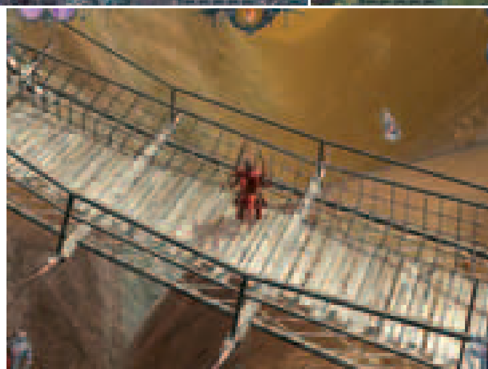


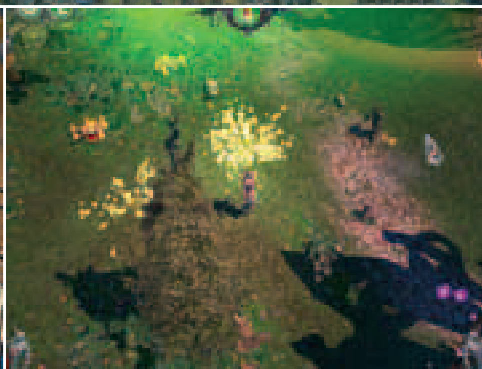
Так вот ты какой, северный олень!

ГОВОРЯТ



По адресу http://www.thebloody-magic.com/ru/forums/forum.html?id=2 находится русскоязычный форум игры, где идет подробное обсуждение всех деталей проекта. Члены команды разработчиков принимают в дискуссии самое активное участие. В частности, на вопросы игроков отвечает сам Алексей Власов, руководитель проекта. Возможно, ты тоже хотел бы сказать пару слов? Заходи, не стесняйся.





ГАРРИ ПОТТЕР И МАГИЯ ПЕНТАГРАММ

Впрочем, все вышеописанные восторги были лишь скромной прелюдией к главной части повести о ТВМ – повести о магии. Всего имеется 12 магических школ. Из традиционных – магия воздуха, огня, земли. Из менее традиционных – магия, позволяющая вызывать страшных монстров; из совсем нетрадиционных – экзотика вроде магии пентаграмм. В каждой школе – 8 заклинаний. Они имеют самые различные эффекты, плюс можно делать связки из нескольких спеллов, назначая «основное» и «второстепенное» волшебство. Даже привычные заклинания работают не совсем обычно – банальный файрболл после попадания в противника имеет свойство воспламенять гада. Зрелище толпы горящих монстров, гоняющихся за шустрым магом, наполняет ликованием сердце даже самого пресыщенного игрока. Более интересный пример – одно из заклинаний школы пентаграмм, после применения которого на полу остается переливающийся дьявольский знак. Попавшие в него монстры оказываются запертыми в пределах круга – и можно делать с ними все, что душе угодно. Скажем, опустить на уродцев небольшой торнадо...

Все спеллы можно улучшать – увеличивать радиус поражения, количество урона и т. п. Кро-

The Bloody Magic скромно предложила начать свою героическую карьеру с женой булочника в главной роли





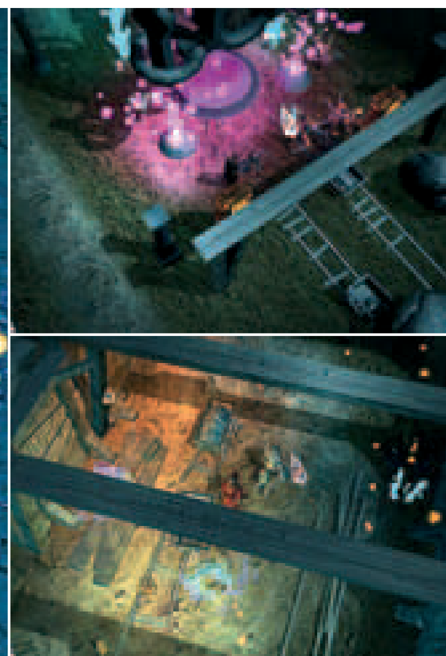
Лишь одиноко догорающее в кустах тело портило общую умиротворенность картины.



EMPIRES
DAWN OF THE MODERN WORLD



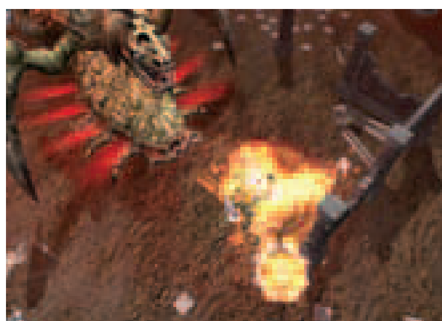
Магия пентаграмм в действии. Сейчас дракону будет очень плохо.



ме «активных» спеллов существуют еще и «пассивные», постоянно повышающие защиту, навык владения одной из магических школ и прочие параметры. Кроме магических умений существуют и более прозаические навыки – починка вещей, создание новых предметов. Вообще, предметная система игры крайне мощна – будет множество как случайно генерирующихся вещей со стандартными параметрами, так и уникальных артефактов, которые, будучи собранными в один набор, получат новые свойства. Во многих предметах будут специальные слоты для рун, улучшающих характеристики. Более того, особо удачливые игроки смогут собирать рунные слова, придающие оружию и доспехам гигантскую мощь. Наконец, ты сам сможешь накладывать различные заклинания на любимые ножики-режики.

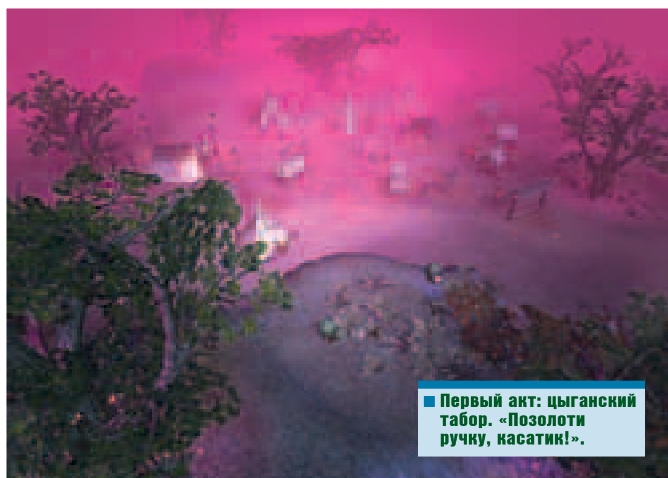
РУССКИЙ ОТВЕТ BLIZZARD

Предполагается, что TBM будет иметь очень мощный мультиплеер. Разработчики из SkyFallen Entertainment вовсю трудятся над созданием специальных мультиплеерных карт для различных видов игры. Вместе с более-менее традиционным Deathmatch и Team Deathmatch будет присутствовать также Capture the Flag. CTF в ролевой игре – согласись, на это надо посмотреть! Более того, для этих игрищ отведут отдельные сервера, создав некое русское подобие всемирно известного Battle.net.



КРАСОТЫ ВОЛШБЫ

Облик TBM великолепен. Превосходные, просто превосходные модели персонажей с тщательно проработанными лицами: носы местных человекоподобных (после взгляда на последствия морфинга иные эпитеты подобрать трудно) отбрасывают самые честные в мире тени. Как, впрочем, и растительность – ты можешь любоваться колышущимися тенями листьев на плечах стоящего под деревом субъекта. Динамическая смена дня и ночи, умопомрачительная анимация, противники, чьи образы создавал человек с очень бурной фантази-

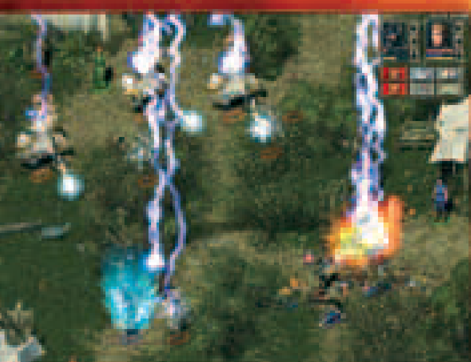


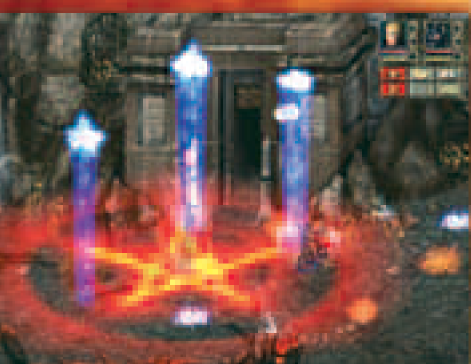
Первый акт: цыганский табор. «Позолоти ручку, касатик!».



Всем своим видом монстр выражает крайне негативное отношение к насильственным действиям.












Заглянув в любой дом, можно узреть милую домашнюю обстановку.

ей – стандартных скелетов унд полупротухших зомбей, навязших в зубах и иных частях тела *[Егор, ты некрофилией балуешься, признайся? – ред.]* ты здесь просто не встретишь.

ЭПИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

Как нас заверили в SkyFallen Entertainment, сюжету игры уделяется максимально пристальное внимание. Узнав имя человека, пишущего историю игры (а также диалоги и сюжеты роликов), я тут же этому поверил – над ТВМ трудится не кто-нибудь, а Марта Сапета (Martha Sapeta), экс-сотрудница культовых Blizzard и Interplay! В них она работала над такими проектами, как StarCraft: Brood War, Messiah, Invictus и Descent: Freespace. Будь уверен – ТВМ расскажет тебе интересную и интригующую историю.



Пять разнообразных типов местности, соответствующих пяти актам игры, – пустошь, лес, подводный и воздушный мир, и финальный акт, подземное логово Модо. И если увиденная мною пустошь выглядит не слишком впечатляюще, то водный мир привел в состояние дикого восторга. О графическом отображении эффектов заклинаний я даже не заикаюсь – феерия, и точка.

ОПТИМИСТИЧНЫЙ ФИНАЛ

Отведенное под рассказ об игре место, к моему великому сожалению, заканчивается, а я еще о многом не успел поведать. В частности, о чрезвычайно мощном мультиплеере и еще о тысяче не менее важных деталей. Остается лишь искренне пожелать разработчикам удачи – ведь если все пойдет по плану, то к концу 2004-го года в магазинах появится интереснейший проект, способный раз и навсегда перевернуть представление о «русских RPG».




Для более эффективной борьбы со злом добрый монах отрастил пару дополнительных конечностей.

CASTLE STRIKE

Если Вам пришлась по душе Age of Empires и Empire Earth, то Castle Strike - ваш выбор. Бесподобная игра!
- *www.gamershell.com*

Castle Strike - прямое доказательство того, что в жанре RTS еще можно создать что-то новое.
- *www.gamezone.de*







RELATED DESIGNS

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ULTIMA X: ODYSSEY

УЛЬТИМАТИВНАЯ ОДИССЕЯ

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Origin Systems / Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	uxo.ea.com
ДАТА ВЫХОДА	II квартал 2004 года



Групповое избиение нечисти. Жаль беднягу.



Николай «Blackrain» Корж

Год за годом онлайновые игры становятся не только совершенней, но и доступней на бескрайних просторах бывшего Союза. Одной из любимых игр отечественных онлайнеров была, есть и еще долгое время будет *Ultima Online* – бессмертное творение ныне расформированной Origin Systems. Однако игра давно осталась за бортом современных технологий, а лукавые конкуренты то и дело «ухмыляются» новомодными решениями и концепциями. Конечно же, разработчиков такого безоговорочного культа, как Ultima, такое положение явно не устраивало...

ВАРИМ КАШУ

Каждый год поклонники UO верили и надеялись, что вот-вот любимая команда выпустит долгожданную вторую часть (впоследствии замороженную). Время шло, а игрокам каждый год исправно подсовывали новые аддоны, не обещая никаких золотых гор, а уж тем более продолжений. Параллельно выпуску дополнений в 1999-м Origin закончила работу над ***Ultima IX: Ascension***. Как тебе, наверное, известно, Ultima IX планировалась как заключительная часть сериала. Кроме того, после ее, мягко говоря, провала дожидаться десятую часть было бы довольно странно.

Хорошенько поразмыслив и выслушав настойчивые пожелания от хозяев – **EA**, – было принято решение взяться за десятую часть, с головой переместив ее в онлайн. Несмотря на то, что новая инкарнация будет проходить в режиме мультиплеера, разработчики упорно отказываются позиционировать Odyssey как продолжение Online-серии. Сюжетное развитие ***Odyssey*** продолжит историю, которая, казалось бы, была закончена в девятой части.

НАРУШАЯ СТАНДАРТЫ

Хотя Odyssey и «оформлена» как MMORPG, можно будет играть и в одиночку – с генерируемыми картами. Но даже в этом случае игра будет протекать в онлайне. Можно усомниться в успешности такого решения, однако независимо от того, хочешь ты насладиться игрой с соперниками или исключительно одиночной борьбой с монстрами, без широкого интернет-канала тебе не обойтись.

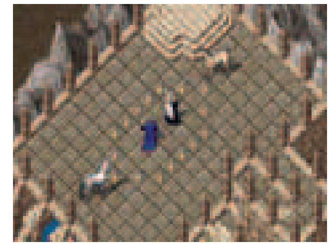
Если гулять в одиночестве надоест, в Odyssey, как в любой MMORPG, всегда можно примкнуть к какой-нибудь группе игроков. Разработчики говорят, что команды будут формироваться не по уровням прокачки и развития, а так, как того захотят играющие. Система распределения очков – групповая; добавку к опыту получат все, кто участвовал в схватке.

ОБЛЕГЧАЯ ЖИЗНЬ

Получать квесты станет намного проще. Отныне тебе не нужно искать NPC – они больше не конспирируются, а сами стараются найти игрока и выдать ему подходящее по уровню задание. После этого интерактивный компас активизируется, и будет активно способствовать нахождению цели. Большинство квестов будут сопровождаться скриптовыми сценами, показывая кинематографические эффекты в наиболее интересных местах. Разработчики считают, что это добавит проекту колорита.

Все перечисленные нововведения значительно облегчат жизнь новичкам. Если раньше основы бытия в ***Ultima Online*** поддавались новичку лишь через неделю-вторую, то разобраться в

СЛАДКИЙ ONLINE



Приближаясь к своему семилетию, Ultima Online остается одной из лучших представительниц онлайновых ролевых игр. В прошлом году количество активных подписчиков превысило четверть миллиона, и это самое большое число игроков за все время существования проекта. Неудивительно, что Ultima X не стала просто еще одной однопользовательской RPG.



Если геймплей в целом обещает быть довольно легким, боевая система всеми силами стремится к оригинальности



Огромные крысы. О, как далеко пошла фантазия разработчиков!



Наверное, это только в Odyssey такие чистые катакомбы.



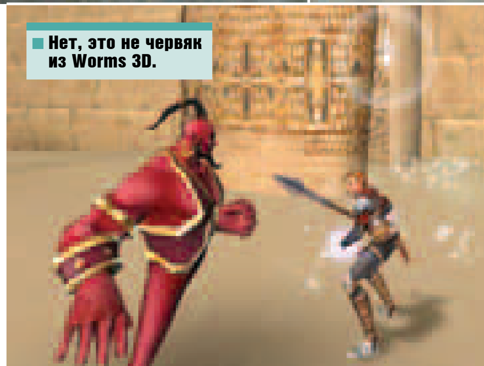
Такая мышь! Да с таким мечом! Любому троллю люлей навешает, несомненно.



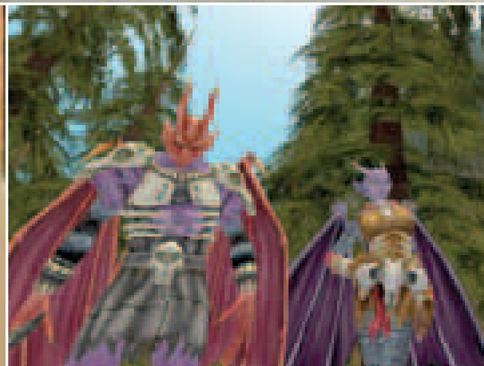
IN THE EARLY EIGHTIES



В далеком 1981-м году Ричард Гэрриот (Richard Garriott) и Кен Арнольд (Ken Arnold) создали простенькую компьютерную игру, вдохновившись настольными RPG. Как ты уже догадался, это была именно та, оригинальная Ultima, завладевшая сотней умов и ставшая первой жемчужиной серии.



Нет, это не червяк из Worms 3D.



азах Odyssey можно будет за пару часов. Однако, если игровой процесс в целом обещает быть довольно легким, боевая система всеми силами стремится к оригинальности. Во многих онлайновых играх сражения сводятся к ритмичному постукиванию по левой кнопке мыши, но в Odyssey ничего подобного мы не увидим. Создать нехитрый скрипт для прокачки персонажа здесь также не удастся. Тебе предстоит взять под контроль каждый удар, блок и кастуемое заклинание. За успешное проведение комбинации твой персонаж получит дополнительное количество движений, которые также необходимо будет правильно распределить. Действие противников обещает быть соответствующим, а саму систему боя разработчики сравнивают с файтингами, что само по себе очень любопытно. Однако не с одними монстрами доведется сражаться в Ultima X, при обоюдном желании можно будет проводить дуэли и с реальными соперниками.

Ты сможешь завести себе последователя, что в будущем позволит тебе стать настоящим богом – Аватаром

ПУТЬ ГЕРОЯ

Созданное тобой alter ego будет обладать классами, умениями и на полную катушку использовать Достоинства. Последние, если ты не знаешь, являются козырем и отличительной особенностью всего сериала. С помощью



Рогатая горгулья: «Сядь на пенек, съешь пирожок».





Напряженная схватка злобного йети с добрым молодцем. Кто победит? Оба выглядят довольно внушительно.



восьми Достоинств можно значительно изменять характеристики оружия и брони, влиять на исход сражений и, что самое главное, на развитие и дальнейшую судьбу персонажа.
Игровых рас в Odyssey шесть – люди, орки, эльфы, горгульи, феи и фоды. И если с пятью первыми все более-менее ясно, то появление фод было связано с существами «фуззи» из оригинальной Ultima. Развитие персонажа будет проходить по одному из четырех путей – Клинка, Природы, Баланса и Таинства. Каждому пути соответствуют три дисциплины, из которых мы и выберем нужные классы. Так, Пути Клинка соответствуют Рыцарь, Варвар и Воин; Природы – Стрелок, Друид и Пастух; Баланса – Паладин, Некромант и Бард и, наконец, Путь Таинства откроет двери Магам, Колдунам и Ремесленникам. Определенным расам будут легче даваться некоторые дисциплины, разработчики в этом плане подчеркивают особенно выверенный баланс.

ИДЕАЛЬНЫЙ МИР

Так как игра позиционируется как собрание всего лучшего, что мы видели в сериале, то легко можно встретить множество знакомых предметов, монстров, строений и локаций. Если ты являешься поклонником Ultima, то обязательно найдешь в десятой части что-то родное и знакомое.
Прохождение нелинейных квестов, бесконечные совершенствования и постоянные сражения в итоге приведут тебя не к банальному завершению геройской деятельности или повторному прохождению. После того, как персонаж приблизится к статусу божества, ты сможешь завести себе последователя,



ИСТОРИЯ И СТАТИСТИКА



Ultima – это десять игр, вышедших в период с 1980-го по 1999-й год. В серии Ultima есть множество коллекционных изданий, большинство из которых на территории СНГ, увы, недоступны. Наконец, Ultima – это уникальная RPG-серия, различных редакций которой существует около тридцати (включая Akalabeth и серию Ultima Underworld). Ultima Online (1997) – первая в мире коммерческая MMORPG. К игре существует пять официальных дополнений, последнее из которых, Age of Shadows, вышло в прошлом году.



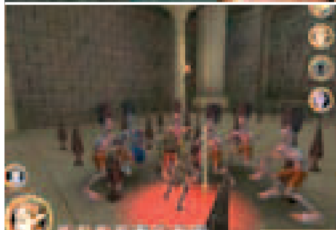


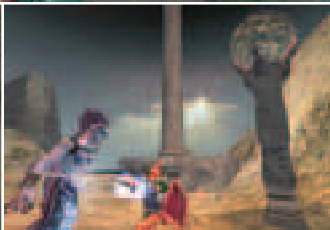
Определенно, его предками были лягушка и богомол.

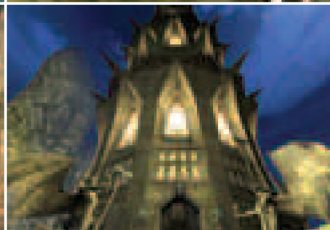




Интересно, а жрет это домашнее животное тоже в два раза больше?









что в будущем позволит тебе стать настоящим богом – Аватаром. Последние отличаются невообразимой силой, доступом к уникальным умениям и вещам.

МЫ БОЛЬШЕ НЕ В БРИТАННИИ

Сюжет Ultima X: Odyssey является идейным развитием девятой части сериала. После воссоединения главный герой, Аватар и Хранитель исчезли из вселенной. Однако отсутствия заклятых врагов не продлилось долго – снова разразилась битва. В попытке победить противника Аватар создает абсолютно новый мир, названый Алусинор, являющийся квинтэссенцией всех мест, где побывал герой. Таким образом, игра станет собранием всего самого лучшего из серии Ultima.



Дабы не отнимать ценное время программистов и в тоже время не ударить в грязь лицом, разработчиками была приобретена лицензия на движок *Unreal Warfare*. Такой шаг позволит игре избежать множества технических проблем, как это случилось с Ultima IX, и ограничиться небольшим количеством патчей. Первые очевидцы, пощупавшие творение демиургов RPG, отозвались о нем довольно лестно, особенно упомянув сходства управления с шутерами, высокую детализацию и значительно возросшую динамичность.

Новая Ultima будет очень приветливой для новичков и поклонников сериала, и в то же время интересна фанатам MMORPG. На перечисление всех нововведений и оригинальных решений могут уйти часы, перетекающие в сутки. Odyssey – грандиозный проект, словно губка, вобравший в себя все самое лучшее из Ultima и Ultima Online.





MEN OF VALOR

И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	2015
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.movv.com
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2004 года



Что-что, а рис вьетнамцы готовы защищать минометами.



Да здравствует отечественный производитель!

Текст: Илья Вайнер

За последний год тематика Второй мировой войны прочно засела в умах разработчиков и сердцах геймеров. А к жанру FPS в свете последних новинок уже можно смело дописывать аббревиатуру WWII. И вроде бы, что ни игра, то, как минимум, претензия на хит, но признаемся себе, тема заезжена до безобразия. И вот спустя год после выхода венценосного *Medal of Honor: Allied Assault,* положившего начало этой серии, его разработчики сказали свое законное последнее слово. И слово это было – Вьетнам...

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ ДОБРОВОЛЬЦЕМ?

Следуя традиции, авторы предлагают нам взглянуть на войну глазами простого чернокожего солдата Дина Шепарда. Ну не совсем, правда, простого; скромная история все же имеется. Отец нашего героя служил в оккупационных войсках в Тихом океане, и все детство Дина было пропитано идеей изменения мира к лучшему руками американцев (а ты думал, кто войну выиграл?..). Вот с такими патриотическими мыслями он и записался в волонтеры по окончании школы, откуда вместе с другими добровольцами почти прямиком отправился в Юго-Восточную Азию и там предстал пред нашими светлыми очами.

Вместе с ним нам предстоит пройти длинный путь по реальным местам боевой славы. Игра предлагает нам 13 миссий, происходящих на 65-ти различных картах. При выполнении данных миссий нам предстоит захватывать вражеские базы, совершать воздушные налеты и, наконец, просто громить вьетконговцев в непроходимых джунглях.

Каждая из этих миссий начинается с написанного Дином письма домой. Авторы очень хотят передать нам атмосферу настоящей Вьетнамской войны, когда солдаты не понимали, с кем и за что воюют – этому моменту было уделено очень много внимания. Писателям и дизайнерам пришлось перевороошить не одну книгу и не один архив документов, чтобы достичь максимального реализма происходящего. Все, начиная с военной формы и личных вещей и заканчивая воинственными криками вьетнамцев, выполнено с предельной достоверностью.

РЕМБО В ОТПУСК

Любителям укладывать врага ровными штабелями, небрежно смахивая с бронежилета вражеские пули, лучше дождаться ***DOOM 3*** или ***Half-Life 2***. Здесь ты всего лишь рядовой, это чувствуется с первых секунд. Как только невезучий солдат наступит на мину, и грохот взрыва огласит джунгли, а невидимые вьетнамские снайперы начнут тебя обстреливать, красивые деревья и валуны превратятся в удобные укрытия, где можно спрятаться от огня или же отсидеться, бинтуя сочащиеся кровью раны (это, между прочим, отнюдь не просто ради красного словца). Так что не забывай – это война, и ты член отряда. Последний, впрочем, обещает быть не привычной кучей бестолково суетящихся и бормочущих странные слова бездельников, а настоящим украшением игры. Создатели грозят нам потрясающим AI, как у врагов, так и у союзников. Они способны паниковать от страха или же бросаться в атаку в героическом порыве – в общем, все как у людей.

ПРИЕМ...



Солдат по имени Ходжес неспроста таскает на себе полевую рацию. Будучи радистом, он может доставить нам немало приятных моментов, вызывая огневую поддержку: вертолеты, артиллерию или всеми любимый напалм. И не бойся за своих – они заблаговременно отойдут или найдут себе укрытие (еще одна звездочка для AI).



Отряд обещает быть не привычной кучей бестолково суетящихся бездельников, а настоящим украшением игры



Достойно полотна Шишкина, если б не крадущийся вьетконговец.



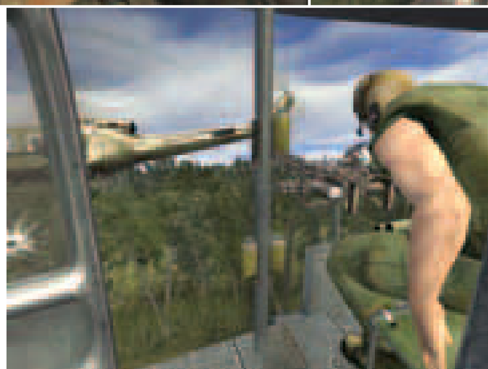
Хотя, я ошибся... Один Рембо тут все-таки есть.

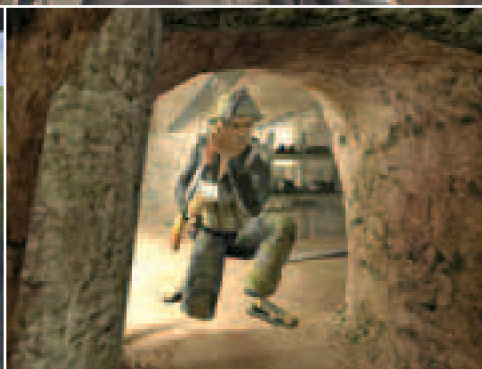

Прямо не пулемет, а зенитно-ракетный комплекс.


И пострелять, и на красоты полюбоваться.

ДРЕМУЧИЕ ДЖУНГЛИ


Пейзажи в игре поистине живописны. Бои в непроходимых джунглях будут явно интересней пальбы на пересеченной местности, да и вездесущая зелень заставит нас, наконец, вспомнить, зачем солдатам камуфляж. Эффект этот, между прочим, дался разработчикам совсем не просто – в отличие от того же Medal of Honor: Allied Assault, деревья в игре по-настоящему трехмерны. Так что любуйся.





А чтобы все вышесказанное не было пустыми словами, разработчикам пришлось на славу потрудиться: было записано около 3500 строк диалогов, более двухсот на каждого солдата. И все это для реальных боевых событий, а не просто для создания звукового фона. С этой целью была разработана специальная система Battle Chatter, которая вкупе с прекрасной озвучкой превращает бездушных ботов в настоящих боевых товарищей. Да и вообще, на этом фронте надо отдать должное авторам – задержка выхода игры объясняется именно созданием великолепного звукового сопровождения, начиная с простого военного антуража, вроде стрекота пулеметов, и заканчивая великолепным саундтреком.

Враги бегают с автоматами не затем, чтобы испортить жизнь лично тебе, а просто так получилось, что ты на войне

ВОЕВАТЬ ТАК ВОЕВАТЬ

Даже не верится, что вся эта братия бегает здесь с автоматами вовсе не для того, чтобы испортить жизнь лично тебе, а просто так уж получилось, что ты на войне. Идущие в бой отряды, разбросанные по джунглям снайперы, отчаянные крики вьетнамцев и видимость слаженных боевых действий, сдобренных непременной пиротехнической бутафорией, – все это лишь


Танк в сочетании с напалмом. Очень практично.




Следующий!



для того, чтобы создать пресловутую иллюзию массовости действия и окунуть нас в атмосферу настоящей войны. Да и грех не выжать все, что можно из предоставленного разработчикам последнего движка *Unreal*, так что качество графики в дальнейшем представлении не нуждается.
И повоевать здесь есть чем. К нашим услугам более двадцати реальных видов вооружения, как американского, так и вьетнамского (читай: советского) образца. Не говоря уже о маленьких радостях местной жизни, вроде поливания врага свинцом из летящего вертолета или выжигания джунглей напалмом.

РЕЦЕПТ УСПЕХА

Взять команду разработчиков, уже создавших шедевр исторического FPS, дать им в руки мощный движок Unreal, приправить неплохим сюжетом и добавить новшества по вкусу. Сдается мне, что такое блюдо не под силу испортить даже самому криворукому повару, коим **Sierra** отнюдь не является. Спору нет – и Гейтсу не пожелаешь выпускать шутер одновременно с такими монстрами, как Doom 3 или Half-Life 2, но все существующие доселе стандарты исторических FPS Men of Valor перевернет точно *[с твоим оптимизмом, Илья, только в армии служить... – ред]*. А будущие? Увидим. Но одно я знаю точно – знамя зрелищных военных экшенов в надежных руках.



ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

Если обычно в подобных играх о мультиплеере умалчивают или же просто довольствуются его наличием, то в Men of Valor он бесспорно заслуживает подробного рассмотрения. Суди сам, нам собираются предложить:
– Deathmatch, в том числе командный;
– «найти и уничтожить» (Search and Destroy);
– «добыча документов» (Obtain documents);
– 7 уникальных классов бойцов для каждой из сторон.
И, на десерт, возможность кооперативного прохождения кампании. Не можешь пройти сам? Позови друга!

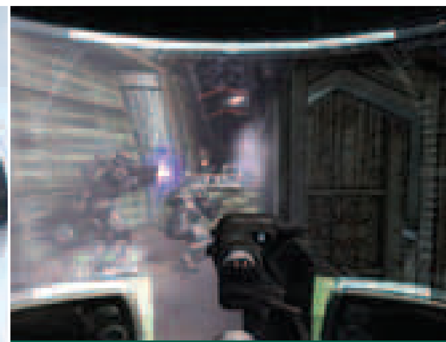





А вот и город... Был.



Текст: Егор Просвирнин



■ Чудеса искусственного интеллекта: напарники прячутся от огня противников.



■ Гнилая сущность супротивников просвечивает после предупредительного в голову.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК	LucasArts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2004 года

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

ИЗ ЖИЗНИ ДИВЕРСАНТОВ

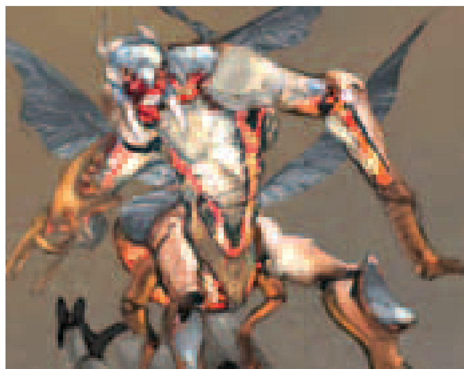
Бдавным-бдавно в бдалекой-бдалекой Гагактике... Двездные Двойны, Эпизод N+1. Каждый год чудо-юдо-но-не-кит компания LucasArts поражает воображение фанатов «Звездных войн» новыми игровыми релизами «на тему». Одной из замечательных особенностей этой долгоиграющей традиции является очень разное качество игровых продуктов, изготовляемых по культовой лицензии. Наряду с откровенным ужас-ужасом-ужасным (с содроганием в сердцах вспомним *Force Commander*) умудряются появляться на свет самые настоящие шедевры, жемчужины размером со страусиное яйцо (знаменитая серия *Dark Forces*).

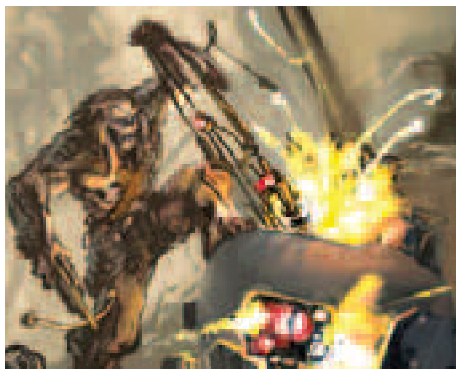
В минувшем 2003 году светлой радостью нас овевали MMORPG ***Star Wars Galaxies: An Empire Divided*** и классическая ролевая игра ***Star Wars: Knights of the Old Republic***. Нынешний год также будет принадлежать паре «звездновоенных» игр – ***Star Wars: Battlefront*** (твоя любимая ***Battlefield 1942*** отправляется в путешествие на далекие-далекие планеты) и ***Star Wars: Republic Commando***, о которой и пойдет наш сказ.

Ты сможешь поучаствовать на стороне республиканцев в битве, показанной в финале Второго Эпизода

НЕСПАСИТЕЛЬ ГАЛАКТИКИ

Играть нам придется в шутер от первого лица. Лицо будет принадлежать неназванному коммандос из войск Республики. События игры разворачиваются между вторым и третьим эпизодами фильма. Все самые ужасные моменты Войны Клонов будут показываться с точки зрения простого работника республиканского спецназа. Сюжетная линия игры периодически будет встречаться с сюжетной линией фильма, давая возможность принять участие в событиях, показанных на большом экране. Например, ты поучаствуешь в битве, показанной в финале Второго Эпизода. Правда, сражаться бок о бок с джедаями на передовой тебя не пустят, а заставят вместо этого мыкаться по катакомбам в поисках черного входа на вражескую базу. При этом твой альтер-эго будет не простым пушечным фаршем, который в те лихие годы гиб целыми пачками, а вполне себе юбер-зольдатом, способным в одиночку покрошить множество врагов.
Пикантная подробность: коммандос не будет героем, спасающим миллиарды жизней (ге-





роям в «Звездных войнах» положено быть джедаями), он – всего лишь часть взвода, выполняющего всякие разные специальные операции, которые, конечно, на что-то там влияют, но лавров спасителя Галактики явно не принесут. При этом история злодеяний республиканского спецназа будет служить как бы «мостом» между вторым и третьим эпизодами эпопеи. В частности, в игре тебе встретится генерал Гривус (Grievous), который будет играть важную роль в Третьем Эпизоде.

Перед каждой миссией будут читаться брифинги с подробным разъяснением: кого резать, а кого спасать. Для придания динамизма одновременно с брифингом будет что-нибудь происходить. Скажем, один брифинг будет проходить на борту корабля, летящего к точке высадки. Под ласковый командирский голос ты будешь наблюдать за другими кораблями, летящими вместе с твоим в одном строю и пытающимися увернуться от вражеского огня. Наиболее «удачливые» экземпляры будут пикировать на землю с характерным визгом и горящими двигателями, украшая окрестности спецэффектами и навевая мысли о бренности всего сущего.

ДНЕВНИК ПАРТИЗАНА

Воевать придется в составе подразделения из четырех элитных бойцов. Здесь классический шутер встречает и ласково жмет руку шутеру тактическому. Подконтрольным лбам можно будет отдавать как простые команды вроде «Стрелять во все, что движется», «Разминировать мину», так и более сложные их комбинации. Игра использует некую таинственную систему маркеров, с помощью которых можно будет размечать боевой путь отряда, дабы бойцы успешно воевали с лютыми противниками, пока ты будешь прохлаждаться на кухне с чашкой чая. Обещают, что эта система в некотором роде будет напоминать схему, уже использующуюся в ***Rainbow Six*** – святыне поклонников тактических шутеров. Более того, мельтешащим перед глазами маркером «прицела» можно будет отмечать интерактивные детали уровня. После нанесения такой отметки рядом с интерактивным объектом непременно появятся голограммы бравых коммандос, выполняющих соответствующие действия.

Оружие и броня продуманы не менее гра-

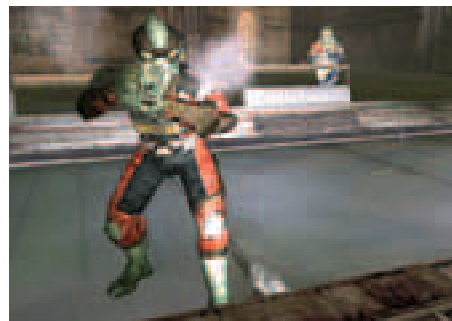
SW В СОВЕТСКОЙ ПРЕССЕ – 2



«Зрителям предлагается зрелище поистине космического масштаба – чудовищные тираны, терроризирующие нашу Галактику. Борьбу с ними ведут герои фильма – деревенский юноша Лук Небесный Скороход, старый рыцарь Круглого стола Кенноби, человек-обезьяна и два робота. Один из них, громадный позолоченный робот Трипио, наделен человеческой речью, другой, Арту-Дету, похож на автомобиль и изъясняется «звездными» сигналами…»

STAR WARS В СОВЕТСКОЙ ПРЕССЕ – 1

«Нынешним летом американские кинотеатры захлестнула новая волна «кинопсихоза». По сообщениям печати, фильм американского режиссера Джорджа Люкаса «Война звезд» побивает все рекорды кассовых сборов: 60 млн. долларов прибыли за первый месяц демонстрации. С утра до полуночи «Война звезд» демонстрируется в переполненных зрительных залах. Чтобы попасть на фильм, надо либо простоять несколько часов подряд в очереди, либо купить билет с рук за баснословную цену – 50 долларов…»





Силы Зла получают горячих.

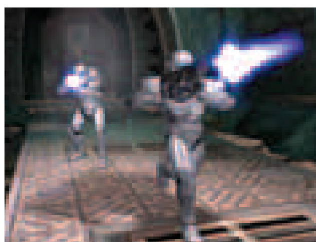


Озверевшие Железные Дровосеки бьются насмерть.





SW В СОВЕТСКОЙ ПРЕССЕ – 3



«...По ходу фильма пускают в ход самое совершенное оружие – лазерный луч, которым герои картины сражаются, как рапирой. Режиссер собирается выпустить новую серию «Войны звезд», которая, по всей вероятности, будет столь же посредственна, сколь и прибыльна». («Литературная газета», 7 сентября 1977 г., стр. 14).

мотно. У тебя будет два слота для основного и вспомогательного оружия (можно вспомнить аналогичную систему в ***Halo***). И если вспомогательное оружие будет просто-напросто заменяться более совершенным образцами, выпадающими из поверженных врагов, то основное оружие (винтовку) можно по ходу игры апгрейдить. Думаю, не надо объяснять, какие способности обретет обычная винтовка, если на нее навесить снайперский или бронебойный апгрейды. С силовыми щитами, которые в игре будут служить броней, все еще более интересно. Твое здоровье начнет уменьшаться только после того, как заряд щита подойдет к нулю. Щит сам собой перезаряжается, поэтому жизнь коммандос в тылу врага начинает попахивать халявой.

Щит сам собой перезаряжается, поэтому жизнь коммандос в тылу врага начинает попахивать халявой

МРАЧНЫЕ ЗВЕЗДЫ

Графически сторона проекта выглядит весьма и весьма. Игра использует движок ***Unreal Tournament 2003***, поэтому за ее внешний вид можно не волноваться. Модели с «высокой полигональностью», красивая анимация и детализированные открытые пространства входят в стандартный комплект поставки. Интересная деталь: в процессе разработки используется темная цветовая гамма. Художники с помощью этого приема хотят подчеркнуть общую мрачность игры. Звук также не подкачает – в качестве базовой используется система Dolby 5.1.

Кроме одиночной игры вниманию дорогих телезрителей-фанатов предлагается мультиплеер со стандартным набором режимов – Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag. Поддерживается до 16-ти игроков на одной карте.

В общем, нас ждет очень интересный проект: смесь тактического и обычного шутера, приправленная мощным графическим движком и не менее мощной сюжетной линией. Выход в свет игры запланирован на третий квартал 2004 года.



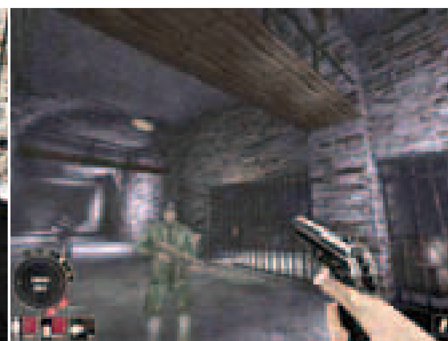
Пламенный республиканец мечтает сожрать врага живьем.



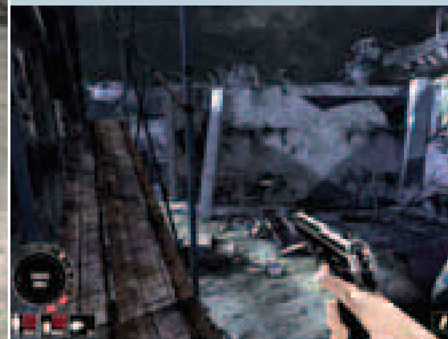
Испытанная тактика сил Добра – четверо на одного.



Текст: Илья Зибирев



Почему на этих ребятах буденновки – все-таки большая загадка.



Нет ничего красивее североамериканских свалок.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Arxel Tribe
РАЗРАБОТЧИК	Arxel Tribe
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	hannibal.arxeltribe.com
ДАТА ВЫХОДА	Лето 2004 года



HANNIBAL: THE GAME

НЕ ОБИЖАЙТЕ ДОКТОРА

Предполагается, что игра, сделанная по фильму, особенно кассовому, или даже культовому, обречена на провал. Всем известно, как это бывает: будучи в восторге от фильма, ты запускаешь игру и начинаешь тихо материться. Все не так, атмосферу угробили, персонажи напоминают увечных дебилов, да и вообще: это не игра, это явная попытка срубить еще немного денег на раскрученном имени.

Так бывает почти всегда, но все-таки в редких случаях – когда за дело берутся не брэнд-менеджеры FOX или Universal, – может получиться куда лучше.

ДОКТОРА! ДОКТОРА!

Hannibal, как ты правильно угадал, это игра про любимца публики, доктора Лектера. Сюжет игры будет основан на одноименном фильме, то есть в наличии будут непростые отношения доктора и агента ФБР Клариссы Старлинг, а также Мейсон, который в игре, судя по скриншотам, будет выглядеть крайне устрашающим.

По предварительным данным, игра будет разделена на шесть уровней. Каждый «уровень» – это некий воссозданный образ ключевых сцен фильма, или же фантазия «на тему», позволяющая авторам игры расширить границы сценария и сделать происходящее на экране более захватывающим и динамичным *[или менее – ред.]*.

На своем нелегком трудовом пути агент Старлинг встретится не только с доктором Лектером (хотя и его одного вполне хватило бы), но и с рыбкой помельче – простыми бандитами и прочими социально-нездоровыми персонажами, которые могут помочь нам приблизиться к финалу повествования еще на пару шагов.

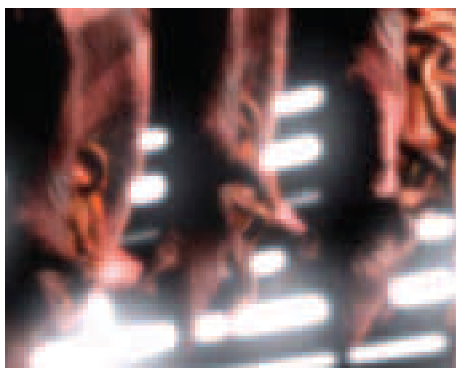
СУРОВАЯ ЖИЗНЬ ДЕТЕКТИВА

Поскольку в графе «жанр» у нас присутствует 'adventure', то очевидно, что одними пострелушками дело ограничиться никак не сможет. К сожалению, доподлинно не известно, какова в игре примерная доля «квеста». Но нам обещаны загадки с уклоном в психологизм, масса элементов триллера, а также несколько суб-квестов, которые хоть и не связаны с основной сюжетной линией напрямую, но помогают раскрыть характер товарища Ганнибала и проникнуть в тайну его маниакального сумасшествия.

Интересным элементом геймплея является то, что в пресс-релизах называют tactical shooting. Проще говоря, стрелять стоит не во

Простые граждане будут крайне бурно реагировать на появление увесистого пистолета в руках хрупкой барышни





все, что движется, и уж точно не в голову. Даже поведение федеральных агентов строго регламентировано уставом, и следование ему – не только обязанность каждого (в том числе и Клариссы), но и крайне удобная линия поведения. Мертвый преступник, – определенно, хороший преступник. Но куда лучше преступник, лежащий на полу с выбитыми зубами и в наручниках, но все еще вполне способный рассказать нам что-то, что может оказаться полезным.
Поведение Клариссы – во всех его аспектах – будет влиять на поведение каждого персонажа игры. Возможно, ее коллеги и привыкли к виду огнестрельного оружия, но вот простые смертные американские граждане будут крайне бурно реагировать на внезапное появление увесистого пистолета в руках хрупкой барышни. Некоторые злодеи же, напротив, станут тихими и покладистыми, расскажут много интересного и беспрекословно позволят надеть на себя наручники. Демонстрация полицейского значка, кстати говоря, тоже будет ключом к сердцу некоторых персонажей. И сигналом «огонь!» для других.

СПОКОЙСТВИЕ, ТОЛЬКО СПОКОЙСТВИЕ!

Поскольку Hannibal будет не обычным прямолинейным шутером, а в какой-то степени симулятором нелегкой трудовой деятельности штатного сотрудника ФБР, в игре будут присутствовать некие специфические особенности. Они призваны помочь нам как следует прочувствовать на своей шкуре всю сложность работы федерального агента.

Например – усталость. Несмотря на то, что Кларисса – агент ФБР, она прежде всего хрупкая девушка, а хрупким девушкам положено выбиваться из сил, выходить из себя, терять сознание и вообще всячески демонстрировать свою принадлежность к слабому полу *[Илья! Ну что ты гонишь! – ред.]*.
Если обычно игровая усталость в играх ассоциируется у нас, например, с невозможностью быстро бегать и далеко прыгать, то в Hannibal все совсем иначе. Здесь нашу героиню научили нервничать. При общении с коллегами и подозреваемыми она может быть сдержанной и спокойной – если все в порядке. Но вот если «счетчик раздраженности» зашкаливает, то она начинает корчить злые рожи, орать на босса и угрожать предполагаемым преступникам немедленной

ПТИЧКУ – ЖАЛКО!

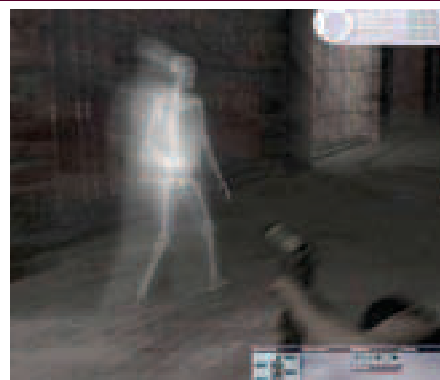


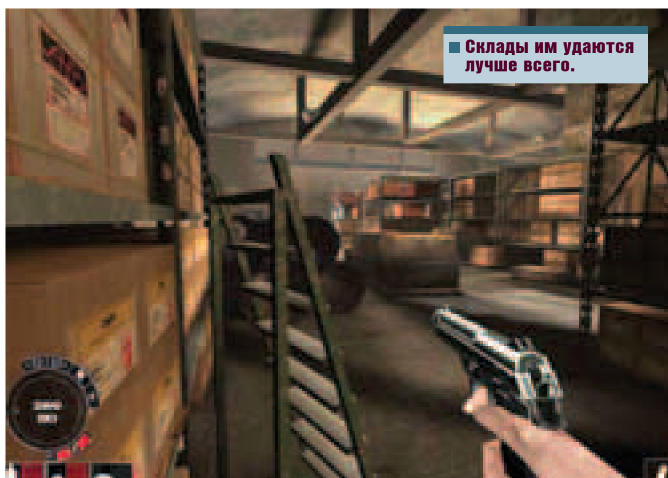
Создатели игры не стали ограничивать себя рамками фильма – уровни будут перемежаться абсолютно оригинальным, хотя и рендеренным, видео. Пока непонятно, будет оно нести чисто развлекательную функцию, или станет важным ключом к пониманию происходящего в игре. Зато уже сейчас можно отметить полную сюрреалистичность этих жутких кадров. Кроме того, они не пощадили даже птичку...



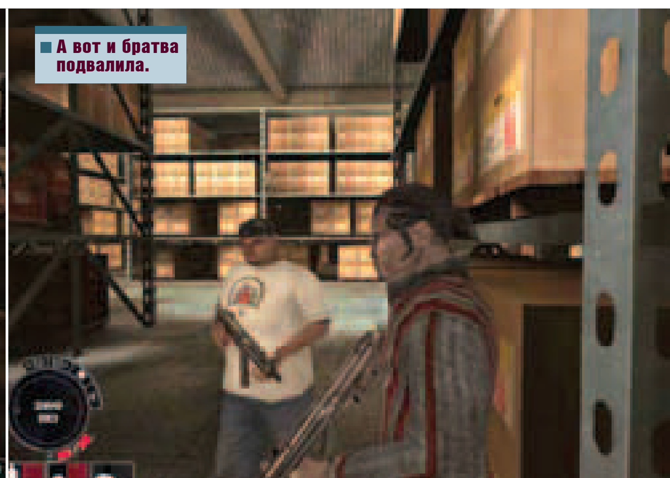
НАРКОТИКИ – ЗЛО!

Хотя кроме уже описанных визуальных эффектов разработчики нам вроде ничего не обещали, некоторые скриншоты демонстрируют нам вот такие образчики неординарного восприятия действительности. Что это – незапланированное проявление экстрасенсорных способностей героини или же эффект от употребления Специальных Веществ? Справа вверху показатель «стимуляторы» буквально зашкаливает! Узнаем где-то в районе конца весны – если релиз не перенесут в очередной раз.

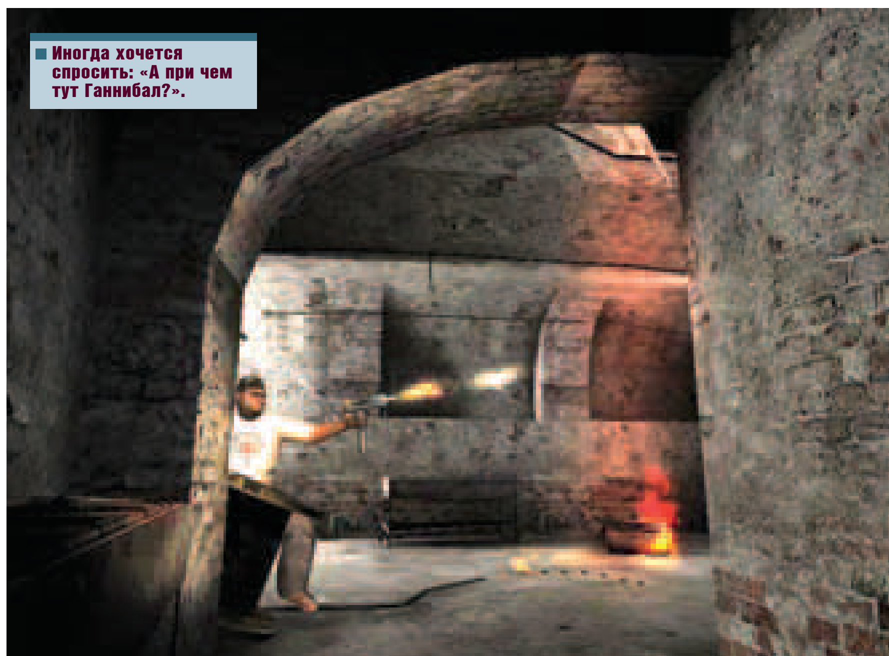




Склады им удаются лучше всего.



А вот и братва подвалила.



Иногда хочется спросить: «А при чем тут Ганнибал?».





физической расправой в ближайшей подворотне. Естественно, это так или иначе будет влиять на игровой процесс.

Кроме того, раздраженность и усталость сразу влияют на восприятие агентом Старлинг окружающей действительности. Мир вокруг Клариссы начинает выглядеть более «враждебно»; фоновая музыка начинает давить на мозги, а изображение становится размытым и смазанным (мы надеемся, что агенту Клариссе Старлинг не свойственна привычка к LSD или мескалину).

Техническая составляющая игры выглядит соответствующей минимальным требованиям к графике сегодняшнего дня. В Hannibal используется переработанный и дополненный движок *Jupiter* (***No One Lives Forever 2***, ***The Hulk***). Для придания картинке дополнительного изящества форм и красок будут использованы также собственные разработки в области алгоритмов отображения огня, частиц. Также эти разработки послужат для демонстрации психосоматических эффектов восприятия окружающей действительности – размытость контуров, «размазанное» движение, а также таинственное «акцентирование внимания на сильных раздражителях».

Мир выглядит более «враждебно», музыка давит на мозги, а изображение становится размытым и смазанным

ГЛАВНОЕ – ЧУВСТВО МЕРЫ

Главным залогом того, что Hannibal будет хорошей игрой, на мой взгляд, нужно считать тот факт, что запланированный выход игры уже не единожды переносили. Люди явно работают, а не стараются выпустить свое детище на свет божий как можно быстрее.

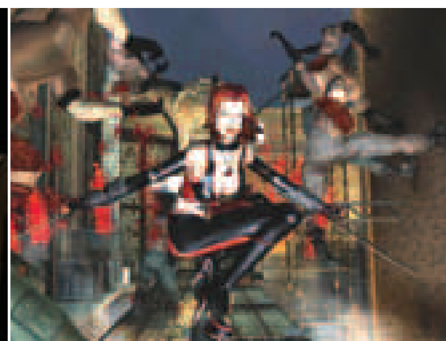
Будет прекрасно, если разработчикам удастся найти баланс между суровым полицейским экшеном, не менее суровыми полицейскими мистериями и сюжетом фильма – ведь если отвлечься от громкого имени доктора Лектера, то качественных полицейских экшен-квестов на свете существует очень мало. А тут – такая шикарная возможность прославиться...



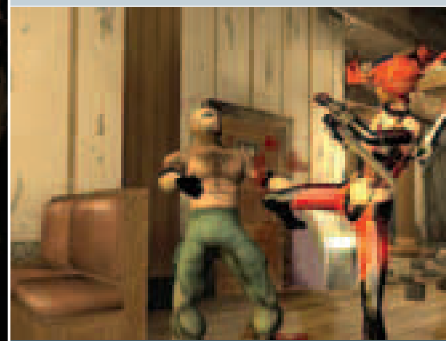




Текст: Иван «Nemezido» Гусев



Понеслась резня по кочкам. В развернувшейся баталии смешались зомби, ноги, руки...



Противник Рэйн выглядит так, будто девица только что провела запрещенный удар по...

ЖАНР ИГРЫ	3D Action
ИЗДАТЕЛЬ	Majesco
РАЗРАБОТЧИК	Terminal Reality
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.bloodrayne2.com
ДАТА ВЫХОДА	Октябрь 2004 года

BLOODRAYNE 2

КРОВАВЫЙ ДОЖДЬ НА НАШИ ГОЛОВЫ

Разработчики из компании Terminal Reality, за плечами которых такие хиты, как *Nocturne* и *4x4 EVO*, знают, чего хотят геймеры: драйва, атмосферы, аддиктивности. Следуя этим заповедям – и под сильным влиянием фильмов «Матрица» и «Блэйд» – они сотворили игру с ураганным геймплеем. *BloodRayne*. Критики считали, что это – заурядный action/adventure с вампиршей в главной роли и... просчитались. Игра действительно вышла не без огрехов. Сюжет был слаб, как продукт любви двух дистрофиков. Дизайнеры уровней не перестарались, да и разнообразием заданий BloodRayne не блистала. Но сумасшедший, багрово-прекрасный геймплей искупал все грехи.



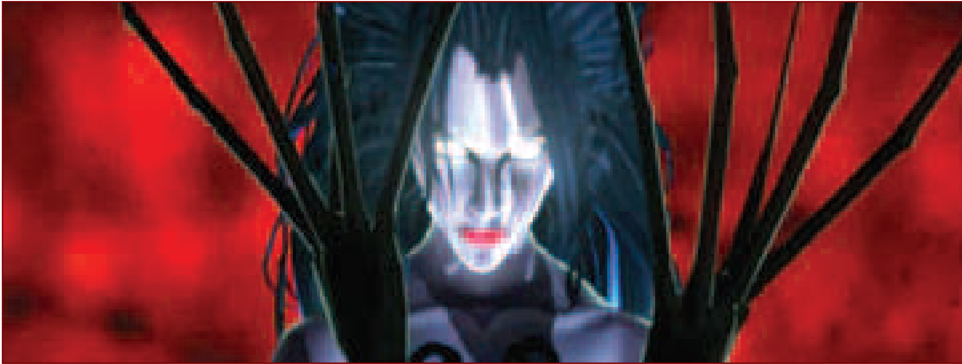
В Terminal Reality были уверены в успехе предприятия, и разработка второй части началась еще до релиза первой. Когда же стало известно о том, что игра разошлась более чем полумиллионным тиражом, последовал анонс BloodRayne 2 под девизом: «Лучше, кровавее, сексуальнее!».

КОГДА ДОЧКА НЕ ЛЮБИТ ПАПУ

Рэйн – девица непростая. Ее мать была изнасилована вампиром. История умалчивает, подавала ли будущая мамаша заявление в полицию, но достоверно известно другое – через 9 месяцев родилась девочка Рэйн, получеловек-полувампир, коих для краткости называют дампирами. Всем хороша пионерка, за исключением одного пунктика: чтобы пополнить здоровье, она пьет кровь. Неизвестно, кем бы она выросла, если бы ее не приметили в Обществе Серы, тайной правительственной организации, защищающей человечество от инфернальной нечисти. Рэйн со стахановским энтузиазмом взялась за выполнение заданий и, судя по событиям первой части, здорово помогла союзникам в борьбе против фашизма.

Действие ***BloodRayne 2*** разворачивается спустя 60 лет после первой. Каган, отец Рэйн, погиб по неосторожности в самом конце Второй мировой войны. Однако папаша не терял времени даром – наплодил столько «детишек», сколько и Казанове не снилось. На протяжении 60-ти лет Рэйн добросовестно очищала Землю от своих братьев. Те, в свою очередь, основали Культ Кагана, объединились и

Смешно, но автоматическое оружие отныне перезаряжается... при помощи крови. Рэйн приходится чаще есть



теперь грезят об эре вампиров, когда человек станет... закуской. Братишки скинулись по целковому и создали «Саван», ужасное приспособление, испускающее лучи, безвредные для вампиров, и превращающие людей в бездумных чудовищ, этаких зомби. Так что Рэйн – последняя надежда человечества.

ИСКУССТВО ШИНКОВАНИЯ

Но довольно о сюжете. Переходим к нововведениям, коих в BloodRayne 2 набралось немало. Все удачные находки первой части сохранены (slo-mo, насыщение путем пития крови и прочее), но и критика не осталась без внимания.

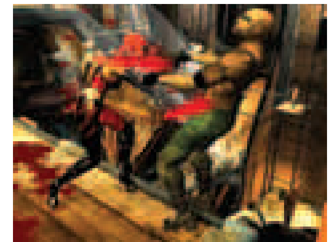
Как и прежде, Рэйн чередует рукомашество со стрельбой. Главное оружие Рэйн – все те же мечи, хитроумным способом прикрепленные к ее рукам. Любо-дорого глядеть, как девица пользуется ими. И неудивительно, список комбо увеличился до 35-ти позиций. Одних только финальных ударов набралось двенадцать. Количество наносимых травм впечатляет: как насчет того, чтобы расколоть голову врага пополам?! Можно оттяпать руку, можно ногу, можно снести голову, можно рассечь человека надвое и тут же – на неимоверное количество кусочков. Разве кто-нибудь способен выжить, когда девушка рассердилась по-настоящему?

Увеличился и боевой арсенал агента Рэйн. Что за веселье без огнемета? Теперь он есть. А также в наличии имеются пистолеты, шотганы, винтовки, автоматы, пулеметы, гранатометы. Все это великолепие можно апгрейдить, превращая в убийственные игрушки. Смешно, но автоматическое оружие отныне перезаряжается... при помощи крови. Рэйн приходится чаще есть. Поела – получи новую обойму. *[обойму за папу, обойму за маму... Ну-ну, деточка, не капризничай! – ред.]*

СТОЛБОМ ПО БАЛДЕ

Разработчики славно поработали над физикой в игре. Месяцы, проведенные ими в работе над motion capture, не прошли даром: Рэйн и ее враги двигаются гораздо естественнее, чем раньше, а схватки и вовсе напоминают балет. Дампирша может скользить по перилам и, подобно одному безымянному персидскому принцу, ловко прыгать от стены к стене. Никто даже не пытается скрывать, что релиз ***Prince of Persia*** не прошел незамеченным в Terminal Reality.

КУШАТЬ ПОДАНО



В BloodRayne 2 не обошлось и без новых сверхъестественных способностей: таких, как Enhanced Blood Rage и Ghost Feed. Первая позволяет продлевать состояние Кровавой Ярости, достигнув которого красноволосая девица крушит врагов с удесятеренной сосредоточенностью и силой. Ghost Feed позволяет Рэйн создавать собственный призрак, который подлетает к врагу и подпитывает дампиршу на расстоянии.



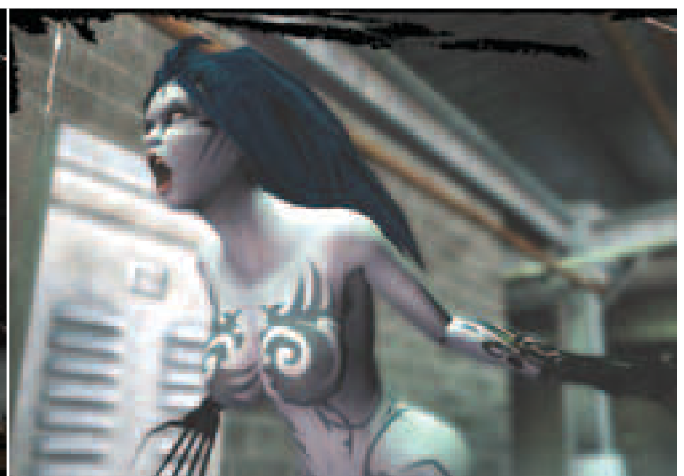
ПАЗЛЫ-УБИЙЦЫ

В BloodRayne 2 появились «убийственные пазлы». Звучит, может быть, скучновато, но они вполне играбельны. Смысл таков: Рэйн заходит в комнату, и все двери внезапно закрываются. В уровне, который демонстрировали прессе, дампирше при помощи гарпуна надо было скидывать своих врагов в гигантскую мясорубку. Когда туда попало достаточное количество врагов, мясорубка развалилась, и открылся выход. В целом, акробатический стиль a la Prince of Persia приветствуется.



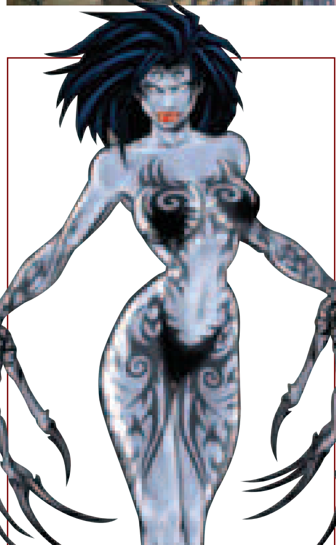


Кажется, Рэйн проголодалась. По взгляду понятно.









Изменились функции гарпуна. Раньше Рэйн с его помощью притягивала к себе жертв и пила кровь. Теперь она способна сбивать гарпуном довольно крупные объекты. Спихнуть человека в пропасть – ничего не стоит. Да и завалить телеграфный столб, придавив дюжину недоброжелателей, тоже раз плюнуть.

Наконец-то взялись за ум дизайнеры. Отныне Рэйн действует в современном мире со всеми вытекающими отсюда последствиями: современные города, современная архитектура, большое количество техники.

Создается вся эта вкуснятина на обновленной, улучшенной версии движка *Infernal*. Realtime'овые тени, динамичное освещение, прочие фичи. Главная героиня явно похорошела – и неудивительно, ведь теперь она слеплена из 5000 полигонов. Рэйн облачилась в новый костюм и – что на сей раз удивительно – похудела. К счастью, разработчики не надумали уменьшать размер бюста. Ведь геймеры охочи до сексуального напряжения, а Рэйн напрягает, и не слабо! Помнишь, как томно она произносит «Tell me you love me, honey...» перед тем, как выпустить в сердце охальнику килограмм свинца? Вот это femme fatale! По сравнению с ней остальные игровые сексапилки – ученицы шестого класса средней школы.

Рэйн облачилась в новый костюм и похудела. К счастью, разработчики не надумали уменьшать размер бюста

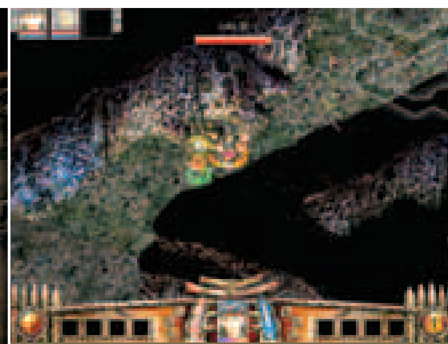
BloodRayne 2 – это симфония насилия; рассказ о том, что происходит с плохими парнями, решившими сделать карьеру на службе у Зла. Игра получила рейтинг «Mature» вовсе не потому, что красотка Рэйн ругается как сапожник, и словечки «fuck», «bitch» и «bastard» так и сыплются из нее. Нет, буковка «M» будет стоять на коробке с игрой из-за бьющего через край изощренного насилия. Класс, встречайте новую учительницу. Только запомните: если будете плохо себя вести, никого не оставят после уроков. Плохишей ждет быстрая, но мучительная смерть.







Текст: Михаил Панюшкин



Пылая праведным гневом, мы отправляемся в долгий и нелегкий путь.



Обряд посвящения в совершеннолетние. Исполняется впервые.

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Object Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	eng.objectgames.com
ДАТА ВЫХОДА	28 мая 2004 года

SEAL OF EVIL

КИТАЙСКИЙ ДЬЯВОЛ

О чем ты вспоминаешь, когда слышишь слово «Китай»? Нет, дешевые электронные компоненты здесь, разумеется, ни при чем. Равно как и растворимая лапша, Мао, и фильмы с Брюсом Ли, наглядно показывающие, что кун-фу на самом-то деле намного сильнее, нежели карате. Речь пойдет о временах гораздо более древних, когда и о создании пороха-то не помышляли, а легенды и сказки жили бок о бок с реальностью.

ВРЕМЯ МЕЧА

В те далекие и славные времена одна из юго-западных провинций древнего Китая, Байюэ, из последних сил сдерживала напор яростно напиравшей армии династии Цинь. Вконец обнаглевшие вражеские военачальники, не таясь, заявлялись в лагерь и предлагали сдаться. Казалось бы, дела и так шли хуже некуда. Однако, как гласит народная мудрость, хуже всегда есть куда. Во время магического обряда таинственным образом погибает предводитель Байюэ Лан Хёнг. И на хрупкие плечи его только что достигшей совершеннолетия дочери Лан Вей ложится груз ответственности за судьбу целого селения. Ей предстоит отправиться в самое сердце империи Цинь, дабы выяснить причину смерти отца и попытаться вернуть его к жизни. Правда, попутно придется бороться со злым китайским богом войны Чи Ю, которого она случайно выпустила в процессе выполнения своей миссии.

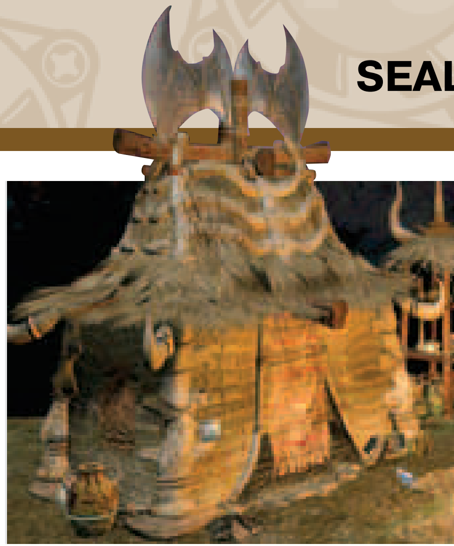
Что ни говори, предыстория звучит в высшей степени помпезно и тяжеловесно (еще бы, ведь в ее основу легли реальные исторические факты, лишь слегка припорошенные пеплом магического романтизма). Уже одним этим можно заманить уставшего от бессюжетных страшилок игрока в сети игрового пространства, даже если он и не является фанатом фарфоровых чайничков и прекрасных китайских женщин в красных шелковых платьях. Что уж тут говорить о людях увлеченных!

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ КАМНИ

Но оставим на время лирику. Мы же с вами суровые брутальные игроки, закаленные в тысячах баталий, не так ли? Нам бы сразу к делу, а? Так вот, общий настрой, дух, графическое оформление, интерфейсные находки, и прочее, и прочее можно охарактеризовать

Вконец обнаглевшие вражеские военачальники, не таясь, заявлялись в лагерь и предлагали сдаться





одним словом: ***Diablo***. Не забыв присовокупить к слову циферку **II**. Все позитивные и негативные особенности этого в высшей степени выдающегося творения присутствуют и в детище китайских мастеров. Тут тебе и толпы красочных спрайтовых монстров, радостно демонстрирующих в беге все пять своих красиво отрисованных поз. И система прокачки, базирующаяся на зверском умерщвлении легионов невинных зверушек, управляемых AI. И долгие часы, проведенные в унылых «зачистках» уровней, чтобы в конце-концов получить-таки тот самый ключ, который откроет тот самый сундук, который стоит в верхнем правом углу карты. И множество побочных квестов типа «пойди туда, убей их всех, принеси мне то, что выпадет из трупа самого главного врага» или «вот тебе свистулька, передай косому да хромому, получишь золотой». Иными словами, общее устройство и игровой процесс очевидны до отвращения – все это было, было, было. Причем давно. Впрочем, есть в игре интересные и оригинальные моменты, которые, пожалуй, и смогут обеспечить ей некоторую популярность в узком кругу маргинальных или попросту ностальгирующих личностей.

Прежде всего, это основанная на китайских легендах и традициях система персонажей и общего мироустройства, базирующаяся на пяти элементах, которые, разумеется, можно прокачивать за счет набранного опыта. Элементы эти влияют на способности персонажа (например, огонь отвечает за силу удара, вода – за восстановление и количество маны) и нужны для использования продвинутых типов вооружения и доспехов. Кроме того, они влияют на способность персонажа адекватно использовать какое-либо умение – в зависимости от «прокачки», эффекты от одного и того же умения могут быть очень разными.

Кроме стандартных базовых умений существуют еще и так называемые «смертельные умения». Это своего рода спецудары, применение которых возможно лишь в случае, если «индикатор гнева» (полоска, пополняющаяся пропорционально количеству убитых врагов) стоит на максимуме.

Своего рода гордостью Seal of Evil является ее богатая система создания новых предметов. Большая часть снаряжения, необходимого героям для расправы с супостатами, не покупается в лавках, а делается собственными мозолистыми от непрерывных боев рука-

ЗАВЕТЫ MAO 3D



Фирма Object Software была основана в 1995-м году и располагается в Пекине. В послужном списке Object Software уже есть три игры, выпущенные на международном рынке: Fate of the Dragon, Dragon Throne: Battle of Red Cliffs и Prince of Qin. Однако этим список далеко не исчерпывается: компания также является разработчиком множества игр, выходивших лишь на китайском рынке. На сегодняшний день Object Software – один из ведущих китайских производителей компьютерных игр.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В КИТАЕ...



В те далекие времена Поднебесная была раздроблена на множество маленьких царств, постоянно воюющих между собой. Сильнейшими были Чу, Цинь, Янь, Вей и Чжао. Несмотря на все усилия, ни одно не могло одержать верх – вплоть до 223 года до н.э., когда силы Цинь заняли сопредельную территорию Чу. За два следующих года остальные царства также были захвачены. В течение 14 лет династия Цинь удерживала власть, явив собой первую в истории Объединенную Китайскую Империю.



Уютные у них в Китае бары, надо сказать.



Шаман просто не может обойтись без светящихся кругов.


Ранняя версия оружия массового поражения.


Вести дневник – полезная привычка...

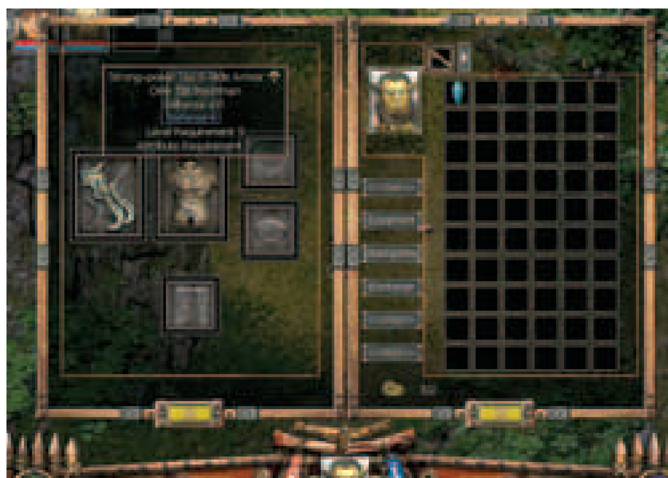
ми – из материалов, подобранных там же, на поле брани. Надо сказать, что из-за этого процесс боя выглядит весьма забавно – убиваешь ты, к примеру, змеюку, а из нее раз – и выпадает шкурка змеи со случайно сгенерированными атрибутами, из которой впоследствии можно смастерить себе какой-нибудь доспех, пользительность которого будет зависеть непосредственно от совокупности этих самых атрибутов. Разумеется, по славной традиции Diablo, существуют комплекты, собрав и напялив которые, персонаж обзаведется некими дополнительными характеристиками.

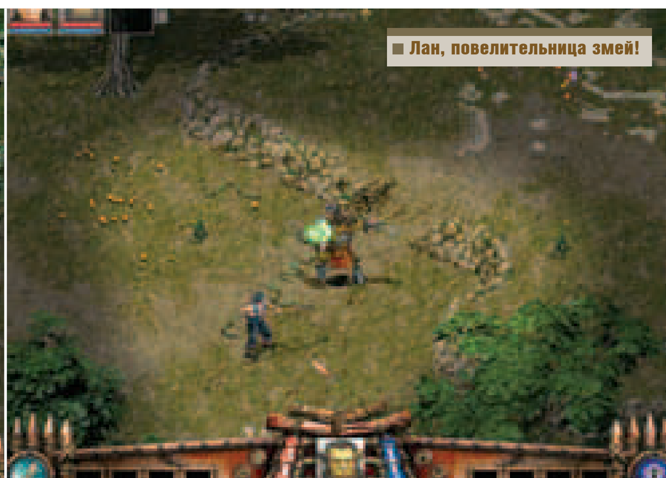
ВРЕМЯ ДЕЙСТВОВАТЬ!

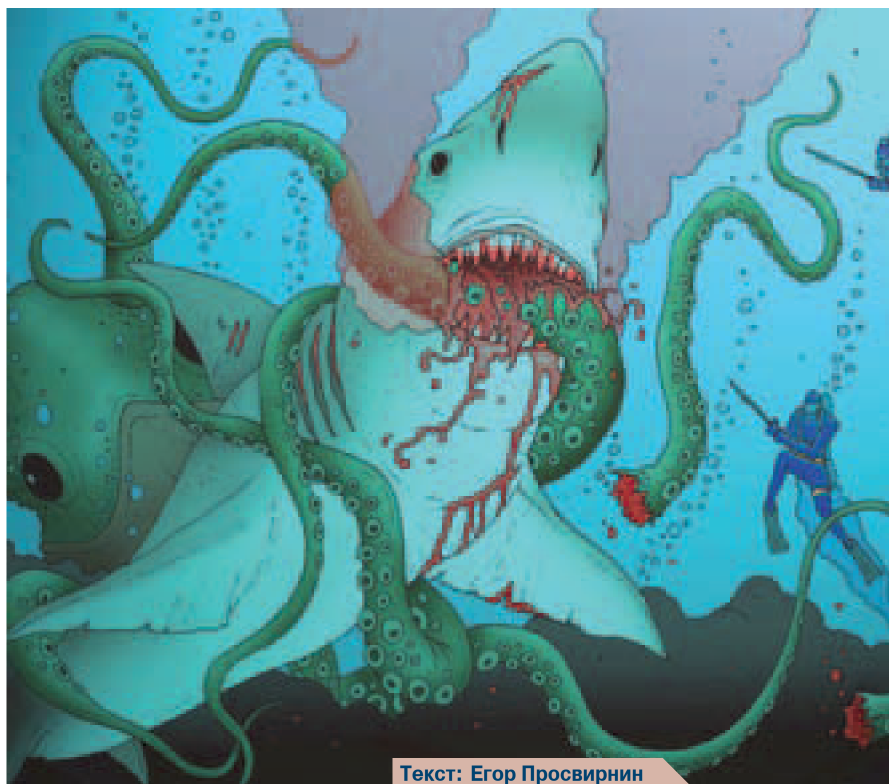
Надо сказать, что демо-версия игры производит чрезвычайно благоприятное впечатление. Отточенность и удобство интерфейса – все основные «фишки» слизаны с Diablo и просто реализованы немного по-другому, иногда даже удобнее. Например, для сбора находящихся в пределах видимости предметов уже нет необходимости тыкать по всему экрану. Достаточно нажать «Alt», и элегантный списочек сформируется в левой части экрана – надо лишь выбрать приглянувшуюся пиктограммку, и наш подопечный сам подбежит к требуемому месту и выполнит необходимые действия. Только хорошее можно сказать и о pathfinding'е – AI проложит маршрут сквозь местность любой степени запутанности. Все квесты нормально завершаются, ничто нигде не повисает – иными словами, Seal of Evil является прямым опровержением расхожего мнения о некачественности китайской продукции.

Так что если тебя не пугает перспектива столкнуться с устаревшей уже черт знает насколько графикой и концепцией, или если ты просто брутальный игроман и не обращаешь на подобные мелочи никакого внимания, то ты вместе со мной будешь с нетерпением ожидать 28 мая.

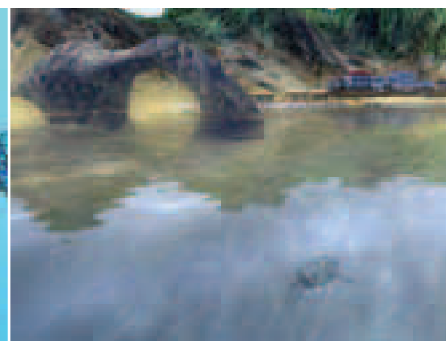
Общее устройство и игровой процесс очевидны до отвращения – все это было, было, было. Причем давно



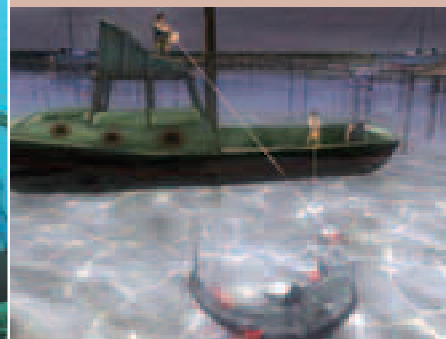

Лан, повелительница змей!



Текст: Егор Просвирнин



Я определенно уже где-то видел это побережье... Да! В Morrowind!



Что же вы делаете, изверги?! Ей же больно! Мы будем жаловаться в Greenpeace!

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК	Pineapple Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.pineapple-interactive.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

BLOODY WATERS: TERROR FROM THE DEEP

ШЕЛЮСТИ-2004

О чем ты подумаешь, если тебе расскажут такой сюжет игры: «После долгих лет исследований доктор Мартин совместно с командой ученых совершил потрясающий прорыв в области управления генами людей и животных. Но в результате несчастного случая на свободу вырвался один из «подопытных кроликов» – гигантская белая акула с во-от такенными зубищами! У огромной твари всего одно желание – сожрать доброго доктора и всю команду исследователей, помогавших ему. В этом благородном деле ей будут помогать сумасшедшие культисты-акулисты».

А если я еще добавлю, что игра называется ***Bloody Waters: Terror from the Deep*** («Кровавые воды: Ужас из глубин»)? Да, ты прав, перед нами вольготно расположился образец первосортной трэш-игры с невменяемым сюжетом и еще более невменяемым игровым процессом. Расчлененку и кровищу в студию!

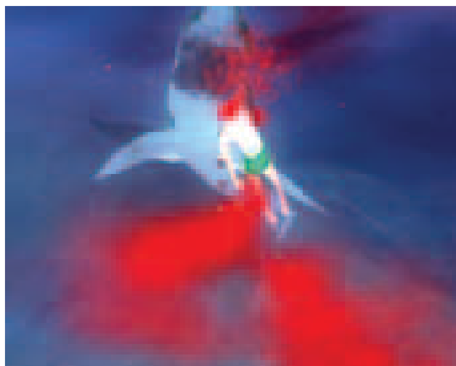
Перед нами – образец первосортной трэш-игры с невменяемым сюжетом и еще более невменяемым геймплеем

АНАНАСНЫЕ РАДОСТИ

Разрабатывает сие чудо-творение йоркширская студия с несколько странным названием – **Pineapple Interactive** (адекватному переводу на русский не поддается) *[ну отчего же... «Интерактивный Ананас» – чем плохо?.. – ред.]*. Это дебютный проект молодых разработчиков, которые полны оптимизма, трэшерского угара и революционного задора. Революционность Bloody Waters выражается, в частности, в том, что играть тебе придется за двух разных персонажей – за ту самую сумасшедшую акулу (имя, данное исследователями, – «Объект номер 5»), которая будет куролесить на море; и не менее сумасшедшего культиста, решающего на суше различные задачки, и всячески акуле помогающего.

Акула будет занята в основном битвами с многочисленными противниками – различными видами судов, а также вертолетами. Разработчики вскользь упоминают о некой специальной боевой системе, которая позволит атаковать быстродвижущиеся объекты вроде небольших моторных лодок. Вся редакция **«PC ИГР»** уже третий день *[врет, собака. Всего лишь два дня – ред.]* не находит себе места от смутных сомнений, терзающих душу – уж не о slo-mo ли идет речь?





Сия тайна будет раскрыта ближе к релизу. В борьбе с мерзкими людишками игроку будет вовсю помогать более чем реалистичная физика. С ее помощью ты сможешь вытворять тысячу и одну Ужасную Вещь – скажем, поддеть небольшое суденышко и разбить его в щепки о борт большого парохода. Или раскачать лодку так, что находящиеся в ней люди окажутся за бортом, а точнее прямо в твоей пасти. Кстати, кровь и прочие останки несчастных тоже будут плавать в воде в соответствии со всеми законами физики.

ТРОПАМИ ДИВЕРСАНТОВ

Игра за культистов будет совсем иной. Если в воде ты самое страшное создание на Земле, то на суше ты будешь самым обыкновенным человеком. Жизнь культиста предполагает скрытность и мелкие пакости – подрыв разнообразных объектов и управление всякими кранами для максимального облегчения жизни предмету своего обожания. Кроме этого, можно будет управлять транспортом (преимущественно надводными его разновидностями), а также сталкивать в воду мирных граждан. Что их ждет в воде, я думаю, ты и сам догадываешься. Все эти мелкие и крупные гадости будут происходить на нескольких островах небольшого архипелага. «Объект номер 5» сможет свободно путешествовать между ними. Со временем акула набредет (наплывет?) на неназванное подводное течение и процесс перемещения станет происходить намного живее.

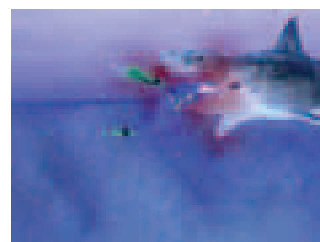
БЛЕСК ПОЛИРОВАННЫХ ЗУБОВ

Графика выглядит, чего греха таить, средненько. Модели персонажей воображение не поражают, текстуры мутноваты. Зато водная гладь выполнена на самом достойном уровне, что, впрочем, объяснимо – было бы странно видеть в игре об акуле некрасивую воду, верно? Справедливости ради стоить отметить, что графические недостатки замечательно скрываются облаками крови, которые появляются в воде, стоит лишь надкусить отчаянно сопротивляющегося человечка.

Финальный мазок в портрете хищной морды игры – наличие мультиплеера. Фанаты акул-людоедов смогут устраивать бесчинства как в одиночку, так и в составе команд. Согласись, игру стоит посмотреть хотя бы ради зрелища массовой грызни акул-убийц!



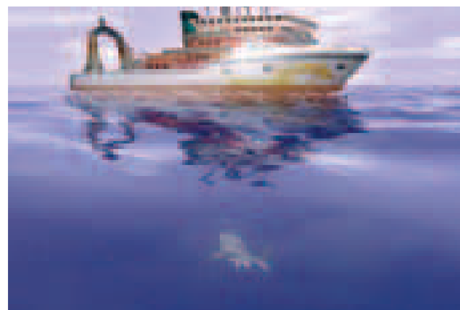
КНИГА РЕКОРДОВ



В книге рекордов Гиннесса указано, что самая большая белая акула-людоед (к этому виду относится и главная героиня игры) весом 1208 кг и длиной 5,13 м была поймана 21 апреля 1959 года на леску с разрывной нагрузкой 58 кг Эльфом Дианом в заливе Динаэл-Бей, около Седьюны (Южная Австралия).

ИСТОЧНИК КРОВАВОГО ВДОХНОВЕНИЯ

Авторы игры откровенно признаются, что искали вдохновения в таких фильмах, как «Челюсти» и «Глубокое синее море». И если второй фильм на родине слонов (да и за ее пределами тоже) особой известности не получил, то о культовых «Челюстях», снятых не менее культовым режиссером Стивеном Спилбергом, слышал каждый. Похождения гигантской акулы-убийцы настолько понравились широкой публике, что почти сразу же получили продолжение в виде «Челюстей 2» и «Челюстей 3».



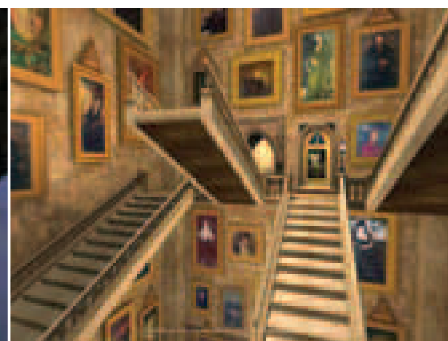


Это культист. Интересно, как «скрытность» сочетается с таким нарядом?..

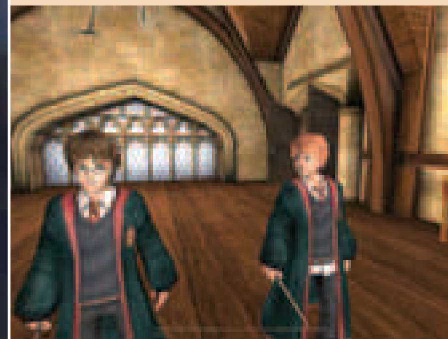




Текст: Иван «Nemezido» Гусев



Такие бы лестницы – да в московское метро вместо эскалаторов! Вот потеха бы была!



Гарри и Рон повзрослели. А вот движок, похоже, напрасно молодится.

ЖАНР ИГРЫ	Third-Person Action / Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts UK
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.eagames.com
ДАТА ВЫХОДА	Май 2004 года



HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

БРИГАДА НА МЕТЛЕ

В кинотеатре показывают трейлер к третьему фильму о Мальчике, Который Выжил.
– И потом, мы с первого класса вместе, – говорит Гермиона Грейнджер (она же Зануда).
– И за все, что мы делаем, отвечать будем тоже вместе, – поддакивает Рон Уизли (он же Рыжий).
– Бригада, – заключает Гарри Поттер (он же Меченый) и ухмыляется на манер Саши Белого, героя незамысловатого, но весьма популярного телесериала. Звучит пацанская музыка, зрители воодушевленно аплодируют. Они с нетерпением ждут третьей части саги о жизни волшебников – «Гарри Поттер и узник Азкабана». Ждать осталось недолго: игра по мотивам ляжет на прилавки магазинов в конце мая, премьера фильма состоится летом.

С тех пор, как первая книга Джоан Роулинг стала бестселлером, акулы мирового капитализма не переставали думать о том, как превратить историю о юном волшебнике в игру для всех платформ. Первоначально Гарри Поттером заинтересовалась корпорация **Nintendo**, однако в вопросе подписания контракта проворнее оказалась **Electronic Arts**. В августе 2000 года компания подписала соглашение с **Warner Bros.** на разработку и распространение компьютерных и видеоигр сразу по четырем фильмам о Поттере. Две игры уже вышли и стали большими хитами по обе стороны Атлантики, на подходе третья – ***Harry Potter and the Prisoner of Azkaban***.

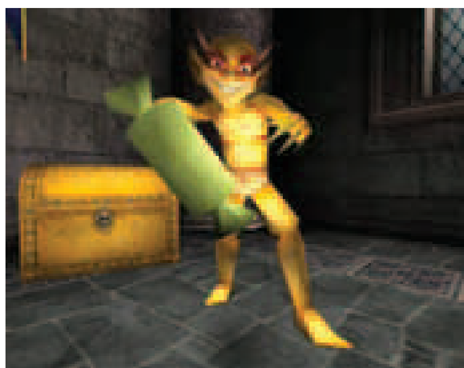
Вряд ли ты останешься разочарованным. Шутки ради игру можно окрестить «симулятором Гарри Поттера»

СИМУЛЯТОР ГАРРИ ПОТТЕРА

В The Prisoner of Azkaban неразлучная троица продолжает изучать магию в школе Хогвартс, играет в квиддич и мимоходом открывает тайну Сириуса Блэка, крестного отца Гарри Поттера. Блэк сбежал из тюрьмы для волшебников – Азкабана. Все кругом считают, что цель преступника – убить Меченого, однако на деле оказывается... Упс... Обойдемся без спойлеров.

Главной задачей разработчиков было сохранить неповторимое обаяние мира Гарри Поттера. И игрок вряд ли останется разочарованным; шутки ради игру можно окрестить «симулятором Гарри Поттера».

The Prisoner of Azkaban мало чем будет отли-





чаться от предыдущих игр о Меченом. Нам по-прежнему надо бегать по Хогвартсу, собирать шоколадных лягушек и коллекционировать карточки с изображениями волшебников. Уроки магии, квиддич, незамысловатые пазлы, утомительные прыжки с платформы на платформу – все здесь. Но кое-что изменилось. «Узник Азкабана» – более взрослая и мрачная книга, чем ее предшественники. Геймплей тоже немного посерьезнеет. Гарри уже тринадцать, и игра взрослеет вместе с ним – в том числе и графически. Локации, герои, заклинания приятно нарисованы и анимированы.

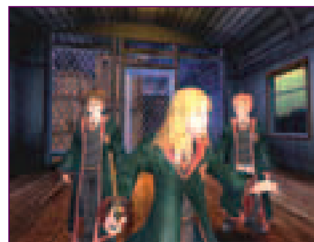
В ЛЮБОМ МЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

Есть пара пустяковых новинок: нам дадут полетать не только на метле, но и на Гиппогрифе. И еще, теперь можно играть вдвоем. «Как это? – возможно, спросишь ты. – В кадре одновременно два Гарри Поттера?» Нет, друг, Гарри один на всех. Но... так вот неторопливо мы добрались до главной фишки игры. Впервые играть разрешено не только за Меченого, но и за остальных членов «бригады» – Рыжего и Зануду. Можно спокойно переключаться между тремя персонажами и использовать уникальные способности каждого. Если раньше Гарри сам решал проблемы, а Рон и Гермиона были так, для фона, то теперь они – полноправные участники боевых действий. У каждого свои особые умения и свой набор заклинаний. К примеру, Рыжий обладает неким шестым чувством, которое позволяет ему видеть секретные двери и находить тайники. Зануда, благодаря своей миниатюрности, протискивается в узких ходах и способна ходить по тонкому льду. А уж ее умение замораживать своих врагов и вовсе незаменимо в хорошей драке.

Хотя до выхода игры остались считанные недели, «доступ к телу» по-прежнему закрыт. Единственное исключение – первый уровень, который разработчики демонстрируют журналистам. В этой миссии Гарри, Рон и Гермиона едут на Хогвартсском экспрессе в школу, устраивают драку с Драко (простите за невольный каламбур) и впервые встречают дементоров, жутких тюремщиков Азкабана.

Журналисты оваций не устраивали, но одобрительно кивали головами. Разработчики уверяли: мол, и дальше будет не хуже, и вплоть до финальной битвы на берегу озера рядом с Хогвартсом игроку скучать не придется. Верится с трудом, но ерничать не станем. Ждем релиза!

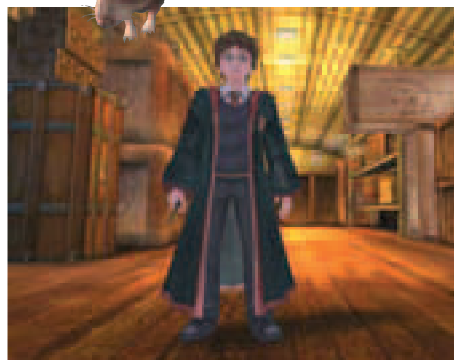
ПОДСТАВА!



Создается впечатление, что The Prisoner of Azkaban для PS2 разрабатывается с большей заботой, чем PC-брат. Миссии в разных версиях будут сильно отличаться. Если консольщикам разрешено на ходу переключаться с Гарри на Рона, а с Рона на Гермиону, то, ходят слухи, на персоналке эту функцию могут убрать.

WINDOWS HP

Гарри Поттер родился в 1997 году, когда появилась первая книга Джоан Роулинг «Гарри Поттер и философский камень». На сегодня вышло 5 книг и 2 фильма, посвященных ему. Родителей юного волшебника убил злой маг Волан-Де-Морт. Сам Гарри кантовался у своих придурковатых дяди и тети до одиннадцати лет, пока его не пригласили учиться в школу волшебства. В Хогвартсе у Гарри появились лучшие друзья – Рон Уизли и Гермиона Грейнджер, а также заклятый враг. Нет, не Таня Гроттер, а Драко Малфой.





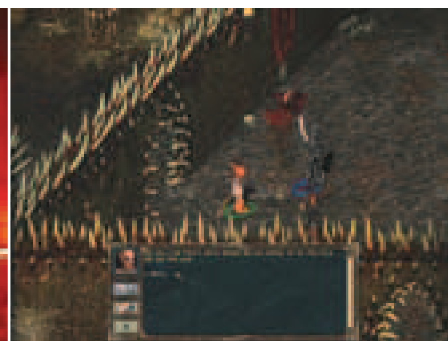
Внимание! Через секунду зайчика разорвет на кусочки. Шутка!



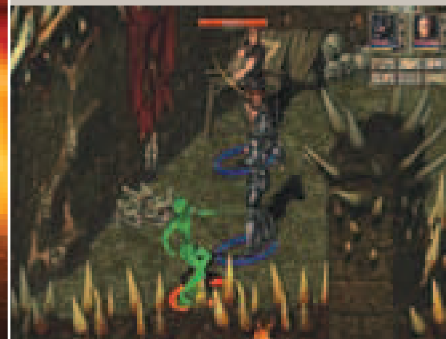
Гермиона проводит бесчеловечные эксперименты над животными.



Текст: Роман Овсянников



Этого мелкого красного уродца мы, можно сказать, из супа вытащили. Самим убить захотелось.



Настоящий thug может и призрака запросто отравить!

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Larian Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 450MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb RAM)
ПОЛЕТИТ	Процессор 600MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb RAM)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.beyond-divinity.com
ДАТА ВЫХОДА	2 апреля 2004 года

BEYOND DIVINITY

ТЫ УЗНАЕШЬ ЕЕ ИЗ ТЫСЯЧИ

Первое впечатление, которое появляется после игры в коротенькую демо-версию Beyond Divinity – очень весело и ничего непонятно. Не в том смысле непонятно, что делать, а в смысле непонятно, что из всего этого может выйти. Полная версия запросто может получить на этих страницах любую оценку от двух до девяти баллов; и в любом случае можно будет, не особо кривя душой, заявить, что мы, мол, так и знали.

Преемственность поколений налицо. Уже по главному меню и первым кадрам игры становится понятно: да, это Divinity. Делают ее те же люди, добиваются они тех же целей теми же методами. Человек со стороны может в принципе разницы и не заметить.

Но проверить, выполнили ли разработчики все свои обещания по поводу доработок и улучшений, пока не получается. Как в математике: крошечный кусочек чего-то можно считать прямым, а на самом деле оно синусоида. Поэтому делать выводов не будем, а просто изложим имеющиеся факты.

Попасть по противнику курсором и вовсе нереально, потому как целиться нужно в самое пузо, никуда более

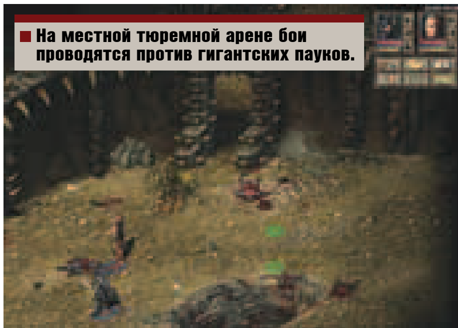
НА ЛИЦО УЖАСНЫЕ, ДОБРЫЕ ВНУТРИ

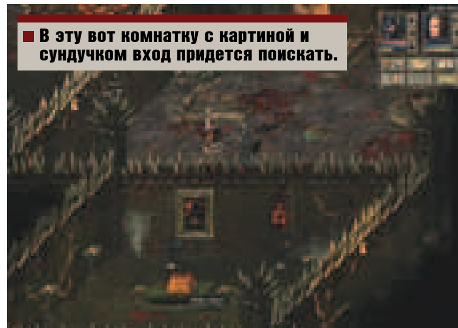
Несмотря на уверения разработчиков, интерфейс остался на том же невысоком уровне. Зачастую кнопки значат вовсе не то, чего от них ждешь согласно правилам хорошего тона. А попасть по противнику курсором и вовсе нереально, потому как целиться нужно в самое пузо, никуда более. Перемещаются персонажи, похоже, «по сеточке», как в играх на стародавнем движке Infinity, которому по всем объективным признакам давно уж пора быть в гробу.

И все управление в таком же духе. Добавляются ко всему этому и ошибки, свойственные предрелизному варианту: например, в одну клеточку инвентаря можно запихнуть сразу два-три предмета. С другой стороны, есть и оригинальные решения: например, после распределения очков по навыкам и характеристикам нужно нажать на «галочку», чтобы подтвердить изменения. Тем, кто убил тысячи нервных клеток из-за того, что при распределении очередного навыка в Diablo II трясущаяся рука случайно нажимала не на ту кнопочку – посвящается.

ТЕПЕРЬ НАС ТОЛЬКО ДВОЕ

По сюжету два героя – собственно главный герой и Рыцарь Смерти – начинают игру в тюрьме: они отбывают наказание за самовольный уход в другое измерение. Найти своего заточителя они не успевают, так как


На местной тюремной арене бои проводятся против гигантских пауков.


В эту вот комнатку с картиной и сундучком вход придется поискать.

демка заканчивается раньше. Однако кое-что понятно уже сейчас.

Сладкая парочка все время общается между собой. В основном это выглядит так: Death Knight замогильным, как и полагается, голосом читает нравоучения своему живому коллеге («Не трать понапрасну силу, смертный! Время потянуть за этот рычаг еще не настало!»), а тот более-менее молча слушает и делает вид, что все воспринимает серьезно. Диалоги со встречающимися на пути второстепенными персонажами написаны задорно, не в последнюю очередь благодаря неординарности самих этих персонажей. В число собеседников входят: призрак, ищущий доказательства того, что он мертв; несущая околофилософскую околесицу говорящая голова (череп, точнее); совмещенный с поваром палач и имп, его жертва; а также другие интересные существа. Английские писатели диалогов хорошо постарались: особенно запоминается яркий образ A Mouse's Fart.

ДА ВИНЧИ РЫДАЕТ

О графике какое-то мнение составить весьма трудно, потому что действие демо происходит преимущественно в тюремных коридорах. Освещение сделано странно: мощность свечения факела примерно пропорциональна расстоянию до героя, что, правда, не мешает факелу светить сквозь каменные стены.

Обещанный zoom присутствует, хотя функциональной нагрузки не несет. Кроме счастья наблюдать резкие трехмерные модели в обрамлении размытого и угловатого 2D. Модели не великолепные, но и не страшные: словом, для 2D-RPG вполне на уровне. Хорошо различимы надетые на героя вещи, так и его отличительные признаки: пол, телосложение или, например, цвет волос.

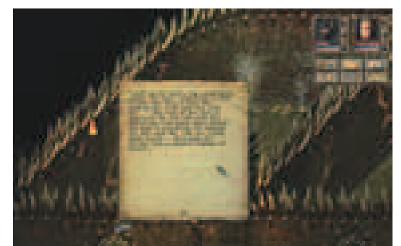
Игра поддерживает разрешения до 1280x960, хотя в максимальном разрешении работает с ошибками. Впрочем, и в иных случаях были проблемы со стабильностью: так, вверху экрана все время что-то моргало и подмигивало, а пару раз Beyond Divinity с треском валилась в любимые «окошки».

И ЧТО?

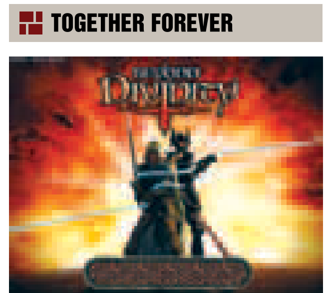
Впечатления продукта с многомиллионным бюджетом Beyond Divinity не производит. Вероятнее всего потому, что таковым и не является. Игра не создает ощущения качества и надежности. Виной ли тому странное управление, неоднозначная графика, некие субъективные факторы или же просто неправомерность суждений о целом по маленькому фрагменту – пока неясно. Тем не менее, записывать Beyond Divinity на почетное место в парад уродов тоже рановато: релиз все расставит по местам. Как ему и полагается.

ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ...

Все изложенное ворчание по поводу грабле-подобного управления де-факто ничего не значит. Все потому, что в Beyond Divinity есть режим паузы. Во время нее можно спокойно прицелиться и указать-таки мишени своим героям, открыть инвентарь, воспользоваться эликсирами восстановления (работают мгновенно! Слышите, Blizzard?) и сделать тысячу менее интересных, но ничуть не менее необходимых вещей. Пауза даже делает небесполезным приближение экрана...



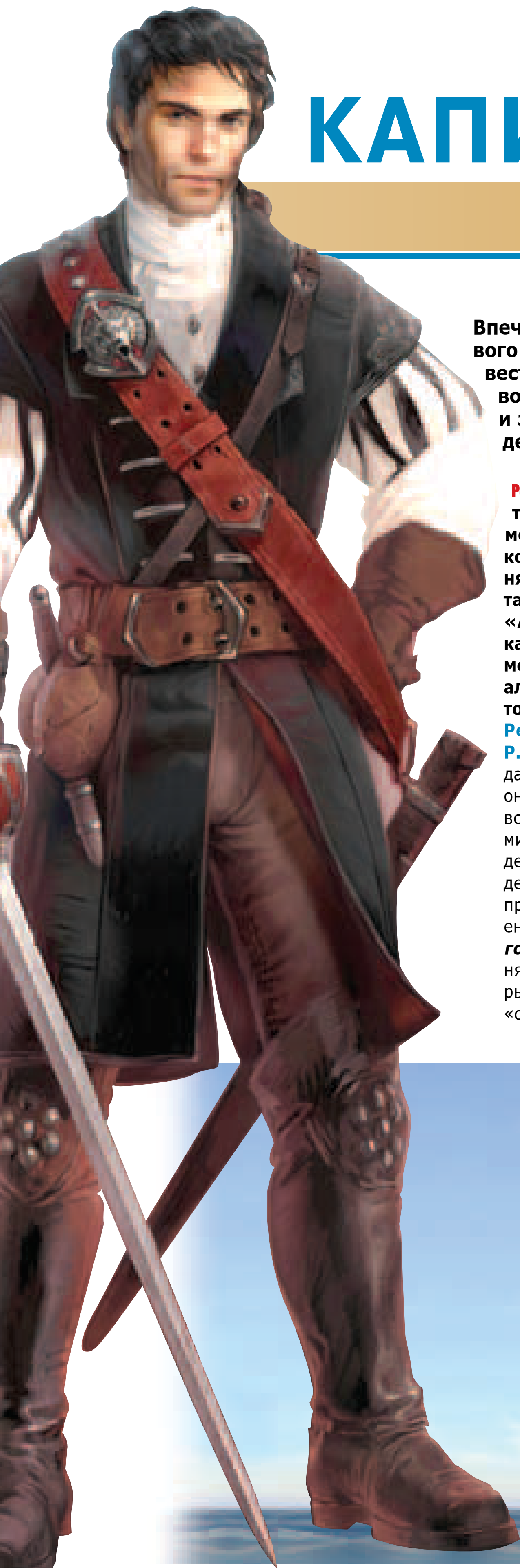
TOGETHER FOREVER



Судя по всему, связь между двумя героями действительно очень близкая. Например, герои умеют обмениваться вещами, даже находясь через пару стен друг от друга. Кроме того, они одновременно получают новые навыки, вместе растут в уровнях; а если один из двоих погибает, второй немедленно совершает самоубийство. Правда, нам этого не показывают.


Я – это тот, что с синим кругом под ногами и босиком. По каменному-то полу...


Интересно, за сколько лет крыса сможет прогрызть десятимиллиметровый вороненый стальной лист?



ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА

НЕИЗБЕЖНЫЙ ПРОЕКТ

Беседовал: Владимир Макаров

Впечатлившись технической демкой анонсированного на КРИ нового проекта «1С» и «Акеллы», мы, выждав немного времени, навестили нашего старого знакомого Рената Незаметдинова, руководителя проектов «Корсары II» и «Одиссея капитана Блада», и задали ему ряд вопросов на главную тему: что же из себя будет представлять игра по мотивам произведений Сабатини.

PC ИГРЫ: Честно говоря, идея о том, что творчество Сабатини можно было бы использовать в компьютерной игре и получить занятный результат, уже давно витала в воздухе. А уж в офисе «Акеллы», думаю, и подавно. Но как вы все-таки пришли к тому моменту, когда нужно браться за реализацию? Что окончательно подтолкнуло вас к такому шагу?

Ренат Незаметдинов (далее – Р.Н.): Идея действительно появилась давно, но для первых «Корсаров» она, к сожалению, не годилась. Там все-таки основой была свобода – мир, в котором игрок что хотел, то и делал. С «Корсарами II» поначалу дело обстояло так же. Потом, правда, проект превратился в сюжетно-ориентированные ***«Пираты Карибского моря»*** – так что тут тоже все понятно. Теперешние вторые «Корсары» снова вернулись к концепции «свободы», а потому и здесь (опять!) с Сабатини особенно не разгуляешься, ведь игра по его произведениям должна четко следовать событиям книг. Значит, нужен был абсолютно новый проект. И как только у нас возникла идея сделать игру с помиссионной структурой, привязанной к какому-то конкретному сценарию, то вопрос о том, какой именно сюжет нужно класть в основу, даже не поднимался. Было очевидно, что за основу нужно брать Сабатини.

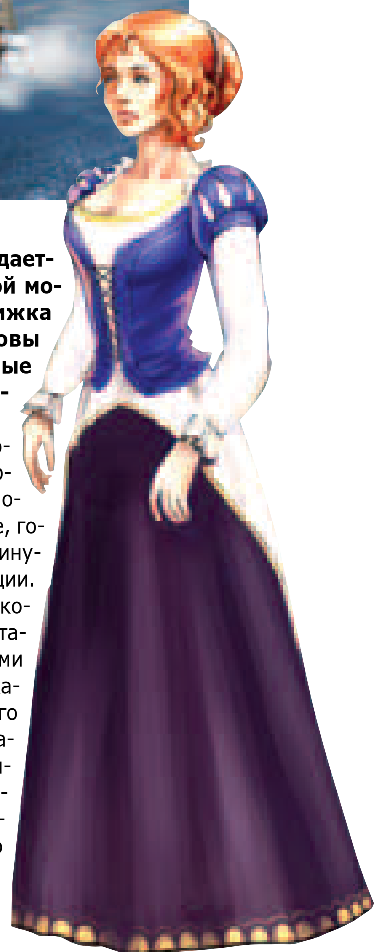
PC ИГРЫ: Почему именно «Акелла» решила воплотить идею с игрой по мотивам приключений капитана Блада? То есть, конечно, понятно, что именно эта компания является признанным мировым лидером в области «морских» игровых проектов, но все же не вы одни их делаете.

Р.Н.: Как правильно было замечено, **«Акелла»** – ведущий разработчик «морских» игр, в частности, игр пи-









ратской тематики. У нас лучшие на данный момент технологии в этой области, так кому же, как не нам, задумываться о таких проектах? Кроме того, в детстве мы все читали произведения Сабатини, и вполне естественно, что нам они очень нравились – как же иначе! Они всегда в какой-то мере влияли на соответствующие проекты нашей компании. Все-таки это та самая пресловутая «морская романтика». Потому такой проект, как «Одиссея капитана Блада», был в некотором роде неизбежен. Потом, Блад, пожалуй – самый известный из всех пиратов, пусть это даже и вымышленный персонаж. Его имя всегда крутится в голове. Как уж тут устоять?

PC ИГРЫ: Как в «Одиссее капитана Блада» будет выглядеть игровой процесс?

Р.Н.: Игровой процесс, как всегда было в наших морских играх, разбит на две части – морскую и наземную. Морская часть является развитием морских сражений из «Пиратов Карибского моря» с доработанной системой повреждений, кучей спецэффектов, углубленной тактикой баталий и так далее. Наземная часть – чистой воды слэшер с использованием холодного и огнестрельного оружия, массовыми порубиловками друг друга в капусту. Нечто в духе ***Lord of the Rings: Return of the King***. Будет куча приемов, комбо, финтов и прочих радостей, присущих подобным играм.

PC ИГРЫ: Последовательность миссий будет задана жестко?

Р.Н.: Да, жестко. Например, сначала идет морская миссия, потом наземная. Пытаемся захватить какой-то корабль – рулим кораблем. Потом наступает момент, когда начинается абордаж – переключаемся на рукопашную на борту. Никакой глобальной карты. Выполняем сначала одну миссию, потом переходим к другой.

PC ИГРЫ: Игра создается на основе новой модификации движка *STORM 2.0.* Каковы его принципиальные отличия от предшественника?

Р.Н.: Больше полигонов, больше спецэффектов, красивее море, круче освещение, гораздо более продвинутая система анимации. *(смеется)* Можно, конечно, закидать читателей техническими терминами, но, пожалуй, делать мы этого не будем. Просто скажем, что все действительно намного лучше, чем даже в «Пиратах Карибского моря». А вода – так вообще у нас самая красивая в мире.



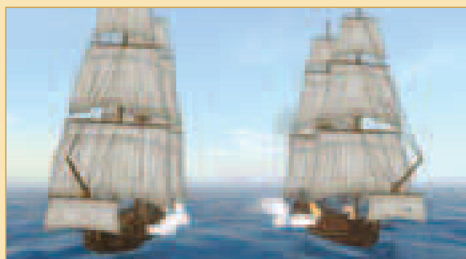
СЮЖЕТ

PC ИГРЫ: Какой сюжет будет в игре, какая книга взята за основу?



Р. Н.: Сначала мы хотели сделать игру, которая охватывала бы все книги о капитане Бладе. Но потом прикинули объем работ – не только по построению игры, но и по скриптовым роликам, количеству необходимого арта и всем таким делам – и поняли, что даже одной книги хватит на полноценную игру. И еще даже останется. К тому же, игра наверняка будет успешной, и у нас будет вполне обоснованная причина сделать продолжение. Понимаем, что это звучит нескромно, но мы все мы реалисты. *(смеется)* А так игра следует первой книге цикла – «Одиссее капитана Блада». Это начало саги, как-никак. Но мы включили и пару сюжетных ходов из других книг. Например, историю с Истерлингом – кто читал, тот поймет, о чем я говорю.

МНОГОПОЛЬЗОВАНИЕ?



Почти наверняка известно, что многопользовательского режима в «Одиссее капитана Блада» не предвидится. «Каждый сам за себя» отпадает по понятным причинам, но вот о совместном прохождении можно было бы и поговорить. Что мы и сделали. Как выяснилось, о кооперативном режиме разработчики думали, но в связи с этим всплывает ряд проблем, связанный с реализацией управления судном в морских миссиях. Так что, по всей вероятности, «Блад» останется проектом, четко ориентированным на синглплеер.



PC ИГРЫ: Можно поподробнее остановиться на новой системе повреждений, которая была продемонстрирована на КРИ?

Р.Н.: Модель повреждений – наша гордость. Теперь корабль полностью «демеджится», у него отваливаются мачты – по частям. Удачно выпущенное ядро может отбить половину мачты. А может отбить и только верхушку. Паруса дырявятся, рвутся, физически правильно падают. Повреждаются корабельные орудия, дырявятся борты, сносятся крышки орудийных портов. Корабль может и загореться. Отметьте, что тот сегмент, куда прилетает ядро, действительно ломается, то есть изменяется геометрия, а не просто текстура. От критического попадания в пороховой склад судно вообще может развалиться пополам.

PC ИГРЫ: Что сподвигло вас на внесение элементов прямолинейного слэшера?

Р.Н.: Сделав «Пиратов Карибского моря», мы все подумали, что пиратский симулятор – это, безусловно, клево. Но вот в «ПКМ» система рукопашных сражений, скажем так, не потрясала воображение. А, как известно, основная фишка пиратской тематики – абордаж, мясо, куча народа на палубе. Если вы смотрели кино про пиратов, то сами понимаете, в чем тут соль. Соответственно, появилась идея передать эту обстановку, эту мешанину битвы в компьютерной игре. Благо до нас этого никто не делал. Такая штука действительно может стать чем-то новым и привлекательным.

PC ИГРЫ: Но все-таки вы вдохновлялись последними достижениями в жанре? Вроде упомянутого Lord of the Rings?

Р.Н.: Здесь, как и в случае с концепцией, идея была давно, но все никак не доходила до момента, когда ее можно было бы взять и реализовать. Увидев ***Lord of the Rings: The Two Towers*** и ***Lord of the Rings: Return of the King***, мы поняли, что компьютеры позволяют воплотить все наши наработки, все эти сражения толпа на толпу, мощный экшн.

PC ИГРЫ: И вся игра в целом ориентирована на экшн?

Р.Н.: Да. Никакой экономической системы и подобных вещей. Максимум, что сделаем, – это апгрейд корабля, покупка нового оружия, боеприпасов. Как я уже говорил, не будет глобальной карты. Не будет и сложных ролевых систем. Зато появится схема развития персонажа, позволяющая по ме-





ТОРМОЗИЛКИ

— НЕ ДЛЯ ТОРМОЗОВ!

5 УРАГАННЫХ
ДО 8 ИГРОКОВ







УРАГАННАЯ ГОНОЧНАЯ АРКАДА В ПОДЗЕМНЫХ ТРУБАХ!

Благодаря цилиндрической гравитации теперь можно погонять на «потолке»! Забудь о страхе, увешай свою тачку пушками, и вперед с криком: «Всем трубец!».

Заброшенные шахты завода, техногенные трубы, органические туннели...

Придется стать асом в любых обстоятельствах.

ЗАБУДЬ ПРО РЕМНИ БЕЗОПАСНОСТИ И ПОДДАЙ ГАЗУ!







ТЕХНОЛОГИЯ



Создатели игры убедительно просят не обращать внимания на некоторые детали и шероховатости, заметные на скриншотах. Дело в том, что сняты они преимущественно из технологической демки – той, что красовалась на КРИ, из «рабочего материала», и в случае с наземной частью не дают полного представления о том, что нас ждет дальше. То есть, скажем, на отсутствие теней и ряда других эффектов пока смело закрываем глаза. Еще парочка месяцев, и кости обрастут мясом. Тогда и полюбуемся вдоволь! Впрочем, и сейчас есть на что посмотреть. Вы не согласны?



ре прохождения игры изучать и открывать новые приемы, комбо.

PC ИГРЫ: А как выглядит система управления кораблем?

Р.Н.: Система управления останется примерно на том же уровне, что и в «Пиратах Карибского моря». Отличия минимальны. Осуществили некоторый тюнинг, стало больше простора для маневров, рулить стало удобнее. А так все в целом примерно так же. Потому как и раньше все было отлично реализовано. Так что изобретать велосипед, коверкать отлично работающую систему, не имеет смысла.

PC ИГРЫ: Как мы знаем из частых визитов в «Акеллу», в офисе компании народ активно рубится *Soul Calibur II*. Это как-то влияет на боевую систему «Одиссеи капитана Блада»?

Р.Н.: Несомненно. Soul Calibur II – один из лучших файтингов за последнее время. И мы не просто рубимся, а смотрим как это сделано, какие фишки можно взять на вооружение. Так что, поверьте, слэшер у нас получится очень нехилый. *(смеется)*

PC ИГРЫ: Много ли в игре скриптовых сцен, роликов на движке?

Р.Н.: Много, игра вообще насыщенна такими вещами. Все-таки мы завязаны на сюжет, а его нужно раскрывать не только в баталиях. Так что скриптовых сценок ожидается весомое количество. Естественно, сценка может сразу переходить в экшн. И наоборот. В общем, все, как положено.

PC ИГРЫ: Как обстоит дело с интерактивностью окружения и вообще с ее, скажем так, «вовлеченностью» в процесс?

Р.Н.: Интерактивности хватает. Можно ломать предметы, кидать взрывчатые вещества, использовать разные вещи как оружие. Кроме того, вокруг игрока постоянно что-то происходит, кто-то кого-то убивает, куча экшна. А во время абордажа ядра пробивают борта, падающие мачты прошибают потолок и норовят угодить на голову. Все горит, все дымится.

PC ИГРЫ: Когда игра выйдет, на какой стадии находится в данный момент?

Р.Н.: Сейчас завершается разработка инструментария, начато построение геймплея, вовсю делается артворк. Погружаемся с головой в рукопашную. К Е3, вероятно, соберем играбельную демку. А вообще релиз запланирован на четвертый квартал 2004 года – то есть примерно к католическому Рождеству, Новому Году.







САБОТАЖ (SABOTAIN: BREAK THE RULES)

ПРОСТОТА ПОНИМАНИЯ

Беседовал: Владимир Макаров

В преддверии выхода многообещающего проекта «Саботаж» (см. наше превью в прошлом номере), мы решили наведаться в гости к его разработчику Avalon Style Entertainment, дабы уточнить некоторые моменты по игре, плодотворно пообщаться, и, как водится, вынести из «авалоновских» стен эксклюзивное интервью. На вопросы журнала «PC ИГРЫ» ответил Сергей Алдухов, руководитель проекта, доходчиво объяснивший нам, для кого в первую очередь предназначается «Саботаж», в чем кроются его принципиальные отличия от Deus Ex, и на что следует обращать пристальное внимание.

PC ИГРЫ: «Саботаж» часто сравнивают с Deus Ex. Как вам такие сравнения и в чем отличия вашей игры от детища Уоррена Спектора?

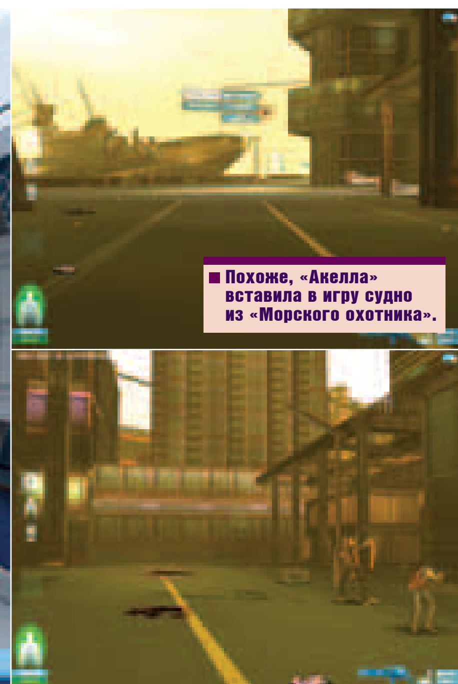
Сергей Алдухов (далее – С.А.): В определенном смысле такие сравнения нам даже льстят. Ведь Deus Ex – достойный образец для проведения параллелей. Но все-таки «Саботаж» – это больше, чем Deus Ex. Взята за основу концептуально близкая идея и дополнена кучей различных элементов, например, из того же ***Fallout***. У нас есть огромный город, по которому можно свободно перемещаться. А в Deus Ex линейное прохождение. Там есть карта: проходишь ее – загрузилась новая. И так далее. Здесь такого нет. Можно выделить момент, сходный с ***GTA***: по городу можно кататься на машинах. Плюс, если убил местного жителя, приезжает полиция. Убил полицию – приезжает отряд особого назначения. Есть также и смена дня и ночи, которая серьезно сказывается на игровом процессе. Если днем в каком-нибудь бандитском районе можно относительно спокойно дойти до пункта назначения, то ночью придется отбиваться от толпы местных гангстеров, бомжей или того хуже – зомбаков.

Если же говорить о параллелях со вторым Deus Ex, то это отдельная тема. Ведь ***Deus Ex: Invisible War*** получился слишком хардкорным. Разработчики там наворотили кучу разных









■ Похоже, «Акелла» вставила в игру судно из «Морского охотника».

вещей, многие из которых игроку не совсем понятны. Не говоря о суперинтеллектуальном интерфейсе. *(смеется)* По сравнению с этой игрой «Саботаж» попроще будет. В том смысле, что проще для понимания. Он не такой хардкорный. Не знаю, хорошо это, или плохо для тех же упертых поклонников жанра. Для тех, кому нужен хардкор – больше подойдет новый Deus Ex или, скажем, ***Star Wars: Knights of the Old Republic***, отличная кстати RPG. Для тех же, кому важна хорошая ролевая приключенческая игра с элементами шутера, здесь выбор очевиден – это «Саботаж».

PC ИГРЫ: Игра разрабатывается уже почти три года, у нее тяжелая судьба, смена издателей. Можете немного рассказать об этом?
С.А.: Раньше мы были подписаны на **CDV**. Что сейчас происходит с этой компанией – не совсем ясно. Примерно год назад у них начались финансовые проблемы. Да и мы еще кое-что не успели. В итоге попали «под паровоз». Год отчаянно боролись за выживание. Было много предложений от других издателей, но окончательно определились только недавно. А за прошедшее время мы доработали и улучшили множество моментов. Если графика осталась примерно на том же уровне, то вот в том, что касается геймплея, мы добавили огромное количество вещей, усовершенствовали много моментов. Было тяжело, но, главное, у команды была уверенность в том, что игра достойна права на существование. В этой уверенности и черпали силы – ведь год работать без издателя – это не шутка.







■ Вечер. Пятница. Столица веселится.





■ Это не просто компьютерный терминал. Это магазин.

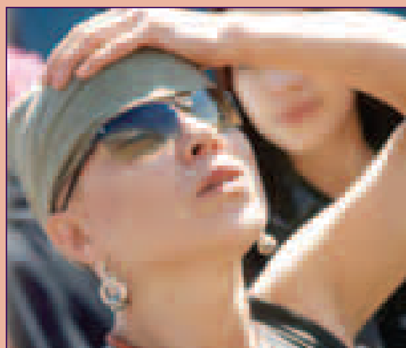
PC ИГРЫ: «Саботаж» привлекает внимание очень своеобразной архитектурой и невероятными футуристическими пейзажами. Кому мы этим обязаны, чем вы вдохновлялись?

С.А.: Сергею Ивашкевичу, нашему архитектору. Он прорабатывал основной концепт, весь стиль, весь дизайн. Потом над игрой работало еще два архитектора, но их вклад, конечно, поменьше будет, хотя, разумеется, он тоже очень весом. Вообще, в том, что касается стилистики, многих из нас частично вдохновил ***Omikron: The Nomad Soul***. В чем-то игра, кстати, отдаленно напоминает «Саботаж». Там тоже был город – в нем, правда, всего четыре или пять районов, в отличие от наших э-э-э... девятнадцати, кажется. Наш дизайнер, правда, сам этого не видел. Это было такое «словесное» вдохновение – мы ему говорили, что примерно от него требуется, а дальше он работал на свое усмотрение. Мы, кстати, и в дальнейшем планируем привлекать Сергея к нашим проектам. У нас с ним великолепные отношения, так что собираемся сотрудничать и впредь. Кстати, архитектором мы его неспроста называем. Это, скажем так, основной его профиль. Он ведь преимущественно работает по специальности, выполняет различные архитектурные спецзаказы, дома всякие навороченные строит. Так что, сами понимаете, с этим он знаком не понаслышке, и та работа, которую он проделал для «Саботажа», мало того, что по-настоящему профессиональна, но еще и в некотором роде уникальна. Класс сказывается.

ТОТАЛЬНЫЙ САУНДТРЕК

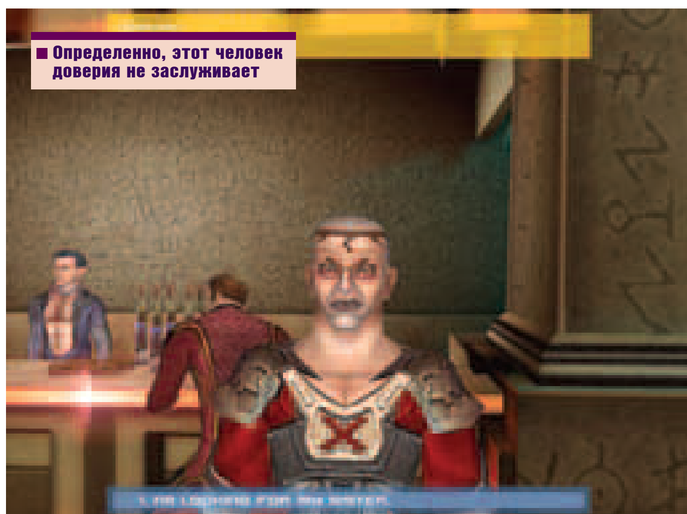
PC ИГРЫ: Как мы узнали на минувшей КРИ, в саундтреке игры участвует небезызвестная группа Total, (на фото – солистка группы) причем с англоязычной песней.

С.А.: Да, есть такое. Total долгое время не появлялись на экранах телевизоров, но сейчас они вышли на качественно новый уровень, а их стиль пережил ряд весомых трансформаций. Новая песня реально клевая, и реакция людей, которые ее на КРИ слышали, была более чем положительной. И так сложились обстоятельства, что у нас появилась возможность включить композицию в саундтрек. Чем мы и воспользовались – и очень этим довольны.



PC ИГРЫ: Нетрудно заметить, что игра выглядит несколько старомодно. Не боитесь, что это может отпугнуть игрока?

С.А.: Да, отпугнуть может. Но тут ведь вот в чем дело. Те, кому интересны шутеры, пожалуйста – ***Far Cry***, ***Unreal Tournament 2004***, не говоря уже о ***Half-Life 2*** и ***Doom 3***, которые непонятно когда выйдут. Никакой конку-



■ Определенно, этот человек доверия не заслуживает



■ «Руки загребущие» – один из самых стильных видов оружия.





ренции с ними, конечно, нет. У нас и задачи-то совершенно иные. Мы все-таки делаем ролевую игру, а тут критерии качества несколько иные, аудитория несколько иная, так что за внешний вид проекта не особенно боимся. Кроме того, нам и здесь есть чем похвастаться. Игра красивая, но это не выражается в каких-то технических моментах, вроде того же качества текстур. Важен дизайн. Интересно просто походить, поглазеть по сторонам, посмотреть, как оно может быть. Такого рода масштабного проекта, где был бы представлен огромный футуристический город, на моей памяти не было. «Саботаж» – пожалуй, единственный проект такого рода. Так что у нас на первом месте дизайн, масштабность. Ну и игровой процесс, конечно. Опять же обращу ваше внимание, что «Саботаж» – не 3D-шутер, а RPG, пусть даже элементы шутера и присутствуют. У нас есть сюжет, который постоянно держит в напряжении. Есть три сюжетные линии: идя по одной линии, можно выбрать другую, идя по другой – выбрать третью. Ну и, соответственно, три совершенно разные концовки, хотя и немного перекликающиеся. Перекликающиеся – это в том смысле, что в конце концов будет мир во всем мире, но в каждом из случаев он будет принципиально другим. Добавьте сюда качественные диалоги. В англоязычной версии они писались профессиональным американским писателем – так что, поверьте, когда мы говорим «качественные», то не просто красивое слово вворачиваем. Думаю, и по русскоязычной версии все это будет заметно. В общем, козырей у нас предостаточно.

PC ИГРЫ: Игра уже скоро поступит в продажу. Какие планы на будущее, чего ожидать в дальнейшем? Расскажите что-нибудь из секретного.

С.А.: У нас на самом деле все секретное. Пока. В дальнейшем собираемся немного сменить жанр. Глобальных ролевых игр больше не будет. Пока, по крайней мере. Хотим сделать что-то попроще и подинамичнее. Анонс будет позже, пока информацию разглашать еще рановато. Думаю, все будут приятно удивлены.



ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

На вопрос об источниках вдохновения создатели отвечают не очень охотно, ссылаются на плохую память, но все же называют несколько ключевых вещей – на поверку оказывающихся даже несколько неожиданными. Так, одной из первейших инспираций авалоновцы считают произведения русского писателя-фантаста Алексея Калугина. Что, прямо скажем, весьма нетипично. «Игровые» списки, впрочем, особого удивления не вызывают: Deus Ex, Omikron, Fallout. Другое дело, что тут же через запятую нам называют вещи совершенно неожиданные: аниме-сериал Hellsing, сериал Babylon 5 и музыку группы Rammstein. Вот такая гремучая смесь!





■ Многоуровневые улицы – привычное в «Саботаже» зрелище.





TEKMOLOGY – WHAT IS IT ALL ABOUT?

ИЛИ НЕМНОГО О CEL/TOON-SHADING

Беседовал: BatmanOne

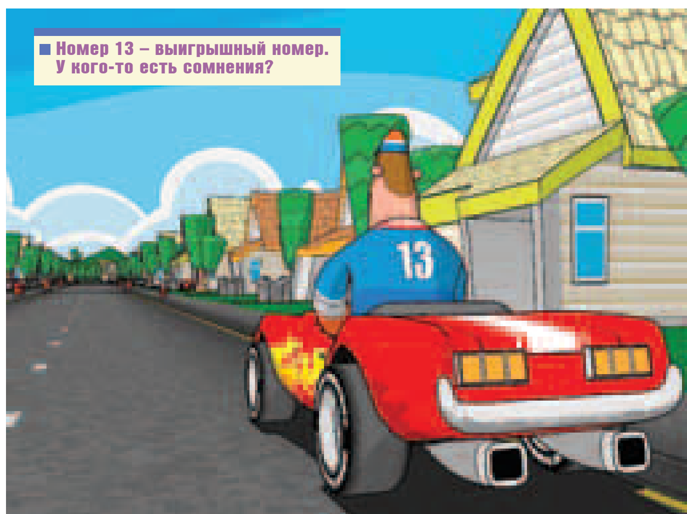
Спорная популярность cel-shading технологий не дает покоя бойцам вашего любимого журнала. Хочется узнать чуть больше основ, чуть глубже погрузиться в предмет. Много внимания уделяется *DOOM* и *Unreal engine*, проскакивают подробности по *Havok*, но на «мультяшную» тему разговоров не так и много. Такой порядок вещей лично нас не удовлетворяет вовсе, и именно поэтому мы встретились за кружкой дымящегося кофе с Константином Емцевым, ответственным за «движок» *«Страусиных Бегов»*, о которых «PC ИГРЫ» уже не раз писали. Константин оказался в меру открытым человеком: особых секретов у него выведать не удалось, но общую cel-картину теперь может представить каждый.

PC ИГРЫ: Добрый день! Представьтесь, пожалуйста. Пару слов о себе тоже можно и даже нужно.

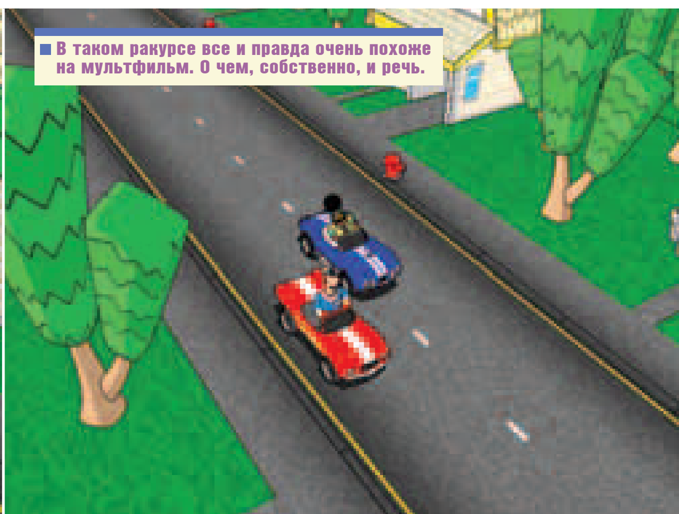
Константин Емцев (далее – К.Е.): Здравствуйте. Меня зовут Константин Емцев. Я главный программист московской компании **Geleos**. Не так давно мы закончили разработку игры ***Ostrich Runner***, в которой использовали технологию toon-shading.

PC ИГРЫ: В какой-то момент времени стало ясно – надо писать свой движок для грядущей игры. Какие варианты рассматривались, что бралось в расчет, были ли особые пожелания и требования, которые и привели к toon-shading engine, спрятанному под капотом «Страусов»?

К.Е.: Дело в том, что на момент начала разработки у нас не было в активе никаких удобоваримых движков, поэтому вопрос о написании даже не возникал – было понятно сразу, что придется сделать что-то, на чем будет возможно базировать игру, и что впоследствии можно будет назвать движком. Пожелания были вполне стандартные – красота, скорость, стабильность работы. Сама «страусиная» система (в смысле игровая), честно говоря, не очень сложна, так что упор был сделан на связку «графика – анимация – спецэффекты». Кроме того, необходимо было по возможности облегчить процесс разработки, а посему художникам и аниматорам была дана возможность пользоваться привычными для них инструментами (3DSMax, Photoshop) и тут же видеть результат «в движке». Глядя на результаты, мы понимали, что не хватает каких-то фишек. Вот так и был предложен toon-shading. Изначально мы не собирались создавать именно «мультяшную» игру, хотелось, скорее, сделать нечто, подобное классическим консольным играм. Но после того, как решили использовать технологию toon shading, концепция претерпела значительные изменения – какие-то элементы трансформировались, от каких-то мы отказались вовсе. Однако проект от этого только выиграл – с помощью новой технологии наши



Номер 13 – выигрышный номер. У кого-то есть сомнения?



В таком ракурсе все и правда очень похоже на мультфильм. О чем, собственно, и речь.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ



Основа toon-shading – имитация освещения объекта, то есть ручной расчет диффузного освещения и соответствующее распределение карты освещенности (текстуры) на объекте. Это может быть сделано либо программно, либо с использованием шейдеров (если таковые поддерживаются). Кроме того, для создания эффекта ручного рисунка используется обводка по краям объекта. Обычно это делается за счет дополнительной отрисовки полигонов объекта, обращенных от экрана (back faces) с требуемым цветом обводки. Из-за наложения в буфере глубины (z-buffer) нормальных полигонов и back faces получается линия на границе полигонов.

идеи были воплощены наилучшим образом. Мы пошли «по накатанной» – пересмотрели массу классических мультфильмов и постарались реализовать увиденное в нашей игре. В частности, пришлось изобретать новые спецэффекты, менять персонажей, принципы построения уровней. Что получилось в результате – вы знаете.

PC ИГРЫ: Было бы интересно услышать о тех базовых понятиях, которые ставятся во главу угла, когда речь идет о cel/toon-shading технологиях?

К.Е.: О технических основах технологии вы сможете прочитать в одной из врезок, я же хочу обратить внимание на не менее важную деталь разработки cel/toon-shading игр – стиль. Вот что самое главное. Сами методы отрисовки довольно просты, гораздо сложнее держаться в рамках выбранного стиля. Всегда возникает соблазн добавить в свое произведение и то, и это, но нужно, чтобы все элементы соответствовали друг другу. У нас ушло довольно много времени на создание моделей персонажей и анимации для них – приходилось все время следить за «настроением» сцен. Хорошим критерием для нас был собственный смех. Если мы сами начинали смеяться над поведением наших героев, становилось ясно – сцена удалась.

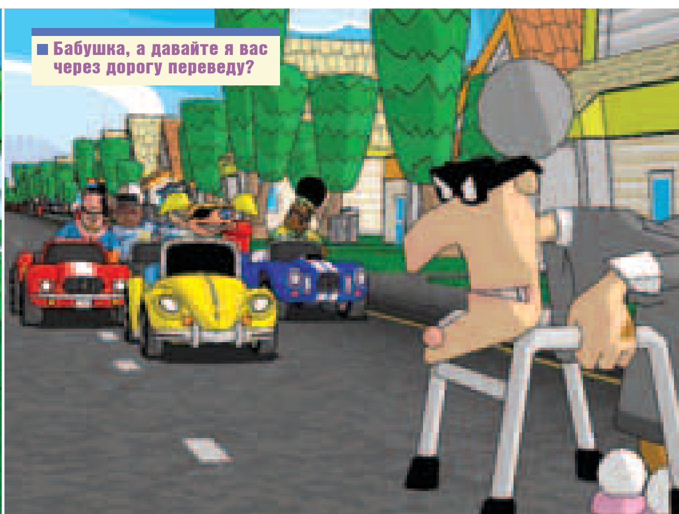
PC ИГРЫ: Насколько мы понимаем, одна из основ вашего toon-shading – отсутствие текстур. Объекты состоят из множества полигонов, каждый из которых заливается одним цветом. Сочетания цветов и полигонов образуют персонажей и объекты. Однако некоторые игры, построенные на аналогичных технологиях, все-таки используют текстуры (понижая тем самым системные требования), что позволяет создавать более сложные сцены. Почему вы отказались от использования текстур? Тем, что и без них все получалось (бесспорно!) неплохо, или есть другое объяснение?

К.Е.: На самом деле все не так. Мы тоже (как и прочие создатели «мультяшных» игр) используем текстуры для создания эффекта ink'n'paint, но совсем в другом качестве, чем обычно в движках, поэтому игрокам (и, похоже, вам) не совсем понятно, есть ли они вообще. В данном случае основную визуальную нагрузку несла мультипликационная закраска, так что над другими способами улучшения картинки было решено не мучиться, и все внимание сосредоточилось на стилистике моделей и спецэффектах. Впрочем, в наших следующих проектах подобного рода текстуры будут использоваться более активно, в чем вы скоро сможете убедиться.

PC ИГРЫ: Всегда интриговал вопрос, почему ваша технология называется именно toon-shading, тогда как все оперируют приставв-



Looking through the eye of the pig.



Бабушка, а давайте я вас через дорогу переведу?





кой cel? Есть ли в этом скрытый смысл, или «как ее вы назовете, так она и поплывет»?
К.Е.: Принципиальной разницы нет – просто название хорошее и более подходящее, на мой взгляд, для нашего жанра. Ведь мы делаем именно мульт-игры.

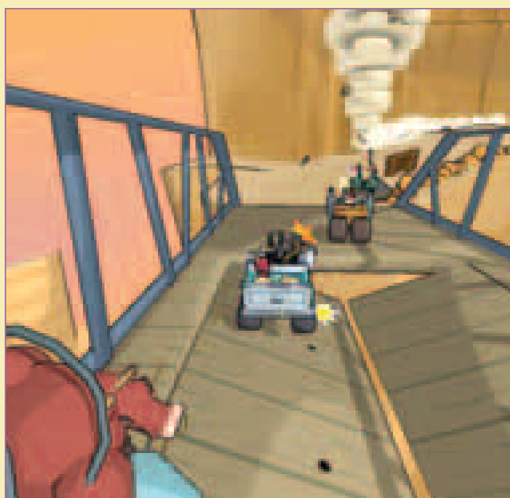
PC ИГРЫ: Теперь, когда вы закончили первую отечественную игру (я настаиваю!), использующую cel/toon-shading, хотелось бы услышать ваше мнение по поводу этой технологии – некий sum up, если хотите. Что в ней хорошего? Какие отрицательные моменты, ограничивающие полет фантазии, вы могли бы отметить?
К.Е.: Начнем с хорошего: прежде всего, это, конечно же, очень сильная «фактурность» картинки – игра сразу узнаваема и очень хорошо запоминается. А геймплейные идеи просто напрашиваются сами собой – достаточно взглянуть на персонажей. Кроме того, благодаря простоте технологии мы избавлены от многих характерных проблем разработки. В отличие от «высоко-реалистичных» проектов, в которых при создании графики приходится уделять массу внимания скрупулезному копированию реальности, мы можем позволить себе использовать это время на создание чего-то нового и оригинального.
О всяких сложностях и тонких моментах: как я уже говорил, свои требования накладывает стилистика – «фантазируй сколько угодно, но не забывай что ты в мультфильме». К тому же не все интересные вещи можно воспроизвести – например, большинство гэгов (падений, столкновений и пр.) эффектнее всего смотрится, когда камера расположена «с боку», а мы себе этого позволить не можем. В результате приходится адаптировать анимацию, учитывая положение камеры «за игроком». Наконец, увеличивается нагрузка на видеокарту, т.к. приходится дублировать отрисовку полигонов (для создания «обводки»).

PC ИГРЫ: Пару слов об используемых вами инструментах. Было бы очень здорово взять в руки шашку и создать несколько уровней для вашего Ostrich Runner. Представится ли такая возможность простым смертным, или все настолько сложно, что лучше и не пытаться засунуть голову в невод полигонов? Было бы также здорово услышать описание инструментов, которыми вы пользовались при работе над своей игрой – все custom made или 3DS со специальным плагином?
К.Е.: Да – все именно так. 3DSMAX с плагинами, и XML-редактор. Было сделано всего два плагина – для экспорта моделей с анимацией и для экспорта уровней с расставленным окружением, персонажами и специальными игровыми объектами. Кроме того, было написано несколько облегчающих жизнь скриптов для 3DSMAX. Настройка уровней и персонажей делалась в XML-конфигурационных файлах.
Редактирование уровней пользователями мы не предусматривали – дело это тонкое и кропотливое, тем более, что мы планируем начать разработку ***Ostrich Runner II***, и, думаю, игроки увидят там новые идеи, которые придутся им по вкусу.

PC ИГРЫ: Тот же *XIII* – это комбинация. С одной стороны, перед нами cel-shading игра, а с другой – проект, построенный на Unreal Engine. Мы, честно говоря, не очень понимаем, как это все уживается у них, и как обустроено то же самое у вас.

КАК ОН ЕСТЬ

Несмотря на то, что игры на основе cel-shading выглядят не только свежо, но и очень привлекательно, особого успеха не добился ни один проект, основанный на этой технологии. Одна из самых красочных аркад – Cel Damage, вышедшая на Xbox и GameCube, не получила должного признания игровой общественности. Jet Set Radio – самая сильная серия, использующая мультипликационную графику, была закрыта. Крупные игровые издатели смотрят на cel-игры с легким недоверием и боятся вкладывать деньги в эти проекты, опасаясь за прибыльность предприятия. Столь яркий технологический прорыв, одна из самых свежих идей в игростроении последних лет, вынужден развиваться самостоятельно, ожидая лучших дней. Stay tuned!




Программист за работой. Константин, активней работай левой!



Может, лучше про реактор, про любимый лунный трактор...

Объясните как специалисты?

К.Е.: Unreal – очень гибкий движок, позволяющий сильно менять графический pipeline, так что с cel-shaded-картинкой особых проблем видимо не было. Вообще я считаю XIII хорошей (в графическом смысле) работой. Очень меня порадовали «комиксные» спецэффекты типа «шагов за углом» и «живых картинок».

Мы не ставили задачи писать «движок на все случаи жизни» – поэтому наша система не настолько сложна, как Unreal, зато свое дело она знает хорошо.

PC ИГРЫ: Разные «движки» подходят к разным играм и делают это, да-да, именно по-разному. Что-то лучше строить на q3-образных технологиях, где-то они не смогут «сработать» вообще. Какие игры вы могли бы назвать идеально подходящими под cel/toon-shading? Мы видели XIII, теперь «Страусы», а что будет (или – *может быть*) дальше?

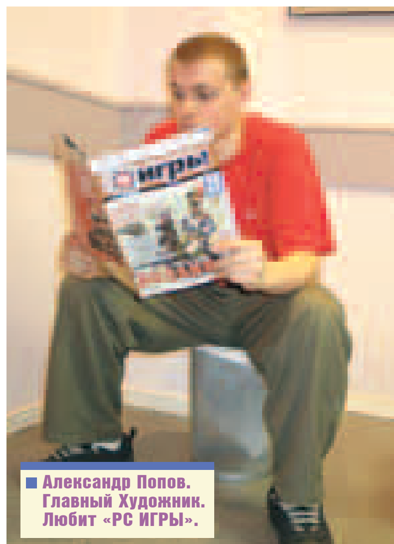
К.Е.: На мой взгляд, моделировать toon-графику проще и эффективнее в популярных 3D-инструментах, а не в каких-то специализированных редакторах, тем более, что эпоха «битвы за каждый полигон» уже прошла.

По поводу перспектив: разумеется, они есть. Мы взяли известную технологию, сделали шаг вперед – получились «Страусы». Другие разработчики тоже сделали шаг (несколько в другом направлении) – получилась XIII. Проблемы, которые у нас возникали в процессе работы – это лишь повод для дальнейшего развития.

PC ИГРЫ: Как вы оцениваете перспективность вашего in-house developed engine – к чему думаете еще его применить? В какую сторону планируете направить его развитие – всегда же можно что-то доработать, подправить, подчистить? И еще один момент – как обстоят дела с лицензированием? Насколько toon-shading tech by Geleos может быть интересен другим разработчикам, насколько ваши внутренние инструменты доступны для освоения?

К.Е.: Вообще-то движок не задумывался как middleware, но, тем не менее, он представляет собой довольно целостную систему, не слишком привязанную к платформе и, разумеется, может быть использован для других подобных проектов. На нем же (усовершенствованной версии) ведется сейчас разработка нашего проекта ***Fast'n'Funny***. В этой игре будет реализована масса новых спецэффектов, улучшена система освещения, анимация.

Лицензирование другими разработчиками – вещь обсуждаемая. Инструменты разработки у нас весьма просты, но их вполне хватает. Я думаю, у желающих не будет проблем с освоением.



Александр Попов. Главный Художник. Любит «PC ИГРЫ».

НАШ TOON

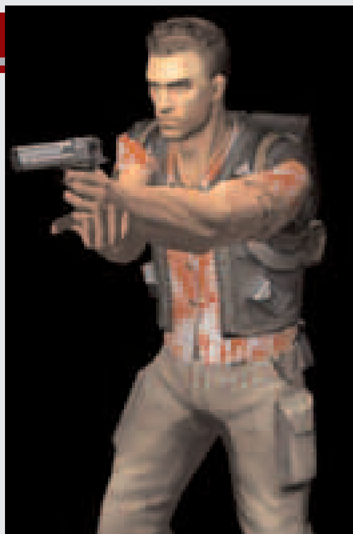
Компания «Гелеос» – единственная отечественная студия, на данный момент работающая с технологиями cel/toon-shading. Закончив работу на первыми «Страусами», ребята продолжают строить наполеоновские планы относительно «мультяшного» сегмента игрового рынка. В обозримом будущем должна стартовать разработка продолжения Ostrich Runner, в котором не только найдется место идеям и гэгам, проскочившим мимо первой части, но и произойдет усиление мультипликационного experience за счет дальнейшей проработки имеющихся технологий. Кроме вторых «Страусов» нас ждут еще и юмористические (как же иначе?) гонки – Fast and Funny. В лучших традициях. Ждем!



ИГРЫ МЕСЯЦА

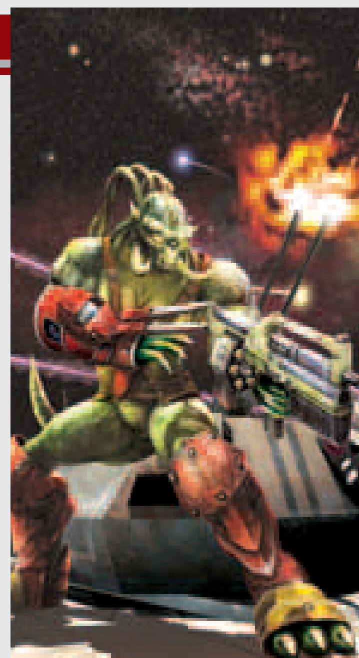
FAR CRY

Far Cry ждали с изрядным нетерпением. Как же – одна из «большой графической четверки». К счастью, там нашлось на что посмотреть и помимо графики (хотя она, конечно, безумно хороша).
Игра команды-дебютанта, мгновенно взлетающая на вершины всех чартов – отнюдь не частое явление. Но в данном случае закономерное. Потому что немцы сделали все с такой тщательностью, что не наградить их творение «Золотым кулером» было бы просто невежливо.



UT 2004

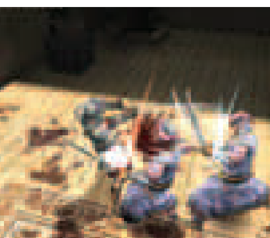
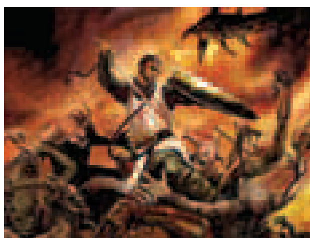
В России геймеры в большинстве своем почему-то не воспринимают серию Unreal Tournament как серьезный, «профессиональный» шутер. Может быть, смущают яркие краски и немного легкомысленный дизайн?
Нам хотелось бы, чтобы эта традиция переломилась с выходом третьей части сериала. Ведь мы взяли на себя смелость определить Unreal Tournament 2004 как «лучший сетевой шутер, когда-либо созданный человеком». Дело не в какой-то там его «революционности», а просто он сделан именно так, как нужно для идеального досуга.

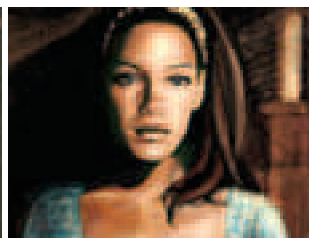




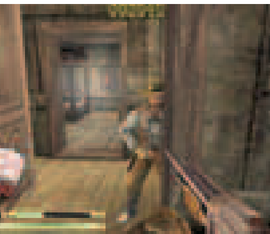
За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.

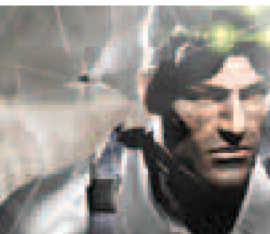
e-shop

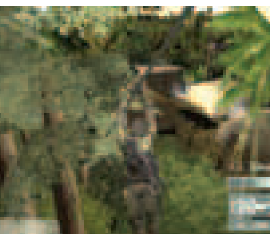
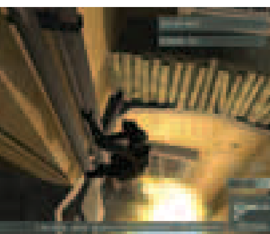




РЕЦЕНЗИИ






СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

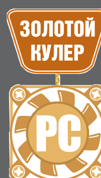
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

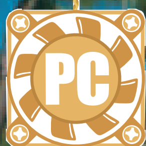
Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

FAR CRY

УРОКИ ВЫЖИВАНИЯ

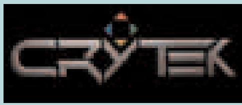


ЖАНР ИГРЫ	Tactical First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	Crytek
ПОЙДЕТ	Процессор 1.5GHz, 256 Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 3GHz, 1024 Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.farcry-thegame.com

– You do know how to fly a hang glider, don't you?
– No, but I learn real fast when people are shooting at me!
Из игровых диалогов




Физика машин выполнена довольно тщательно. Ну, чем не «Дальнобойщики»?



О КОМПАНИИ

Crytek – западногерманская контора, занимающаяся разработкой графических технологий. Для самой компании это первый игровой проект, а также своеобразная раскрутка своего движка CryEngine (побольше бы такой «раскрутки»). В разработке принимало участие много опытных в игровых разработках людей – результат заметен.

текст: Ян «Чума» Масарский

Разумеется, никакой революции в жанре не произошло. Графически игра, конечно, прекрасна – но не впечатляет не больше, чем уже виденные нами *Half-Life 2* и *Doom 3*. Игровые ощущения от *Far Cry* – и вовсе точь-в-точь как от *Half-Life*. Первого, пятилетней давности. Подавляющее большинство геймплейных элементов Far Cry мы уже видели в других играх; порой не раз.

Да, видели. Но не в таком масштабе и не с таким качеством исполнения. Far Cry, как и нынешняя кавер-стори ***Sacred*** (***«Князь Тьмы»***), как и ***Unreal Tournament 2004*** (вторая «игра месяца» – переверни три страницы вперед), действительно не содержит в себе ничего принципиально нового. Зато уж то старое, что есть в этих играх, отточено до остроты бритвы. Да, это не пресловутая «революция» – но проживем и без нее. Зато мы видим явный прорыв на следующий уровень игрового искусства – а это, знаешь ли, тоже на дороге не валяется.

ГЛЯДИ, ТУТ ЕСТЬ ИНТРИГА

Как любезно сообщает нам мануал, Джек Карвер оставил позади свое «горькое и загадочное» прошлое. Очень рады за него. Но настоящее Джека, равно как и ближайшее будущее, боюсь, тоже не слишком радужно. Начиналось, конечно, все очень мирно. Джек, счастливый обладатель яхты «Медуза», подрядился доставить некую Валери Константин на затерянный необитаемый остров в Микронезии. Ну, работа у Джека такая. Валери интересуют руины японских военных укреплений времен Второй мировой; она работает внештатным фотокорреспондентом журнала Exotic Travel. Все чинно-благородно.

Однако после того как пассажирка унеслась на скутере в сторону побережья, у «Медузы» начались неполадки с двигателем. Видимо, из-за того, что кто-то шмальнул по яхте из базуки. В общем, яхта разлетелась в щепки; Джека спасло лишь то, что он в момент взрыва торчал на мачте, озирая окрестности. Выплыв к побережью, наш герой повстречал группу дружелюбных людей, душевно поприветствовавших его огнем из автоматов Colt M4. В общем, день не задался.

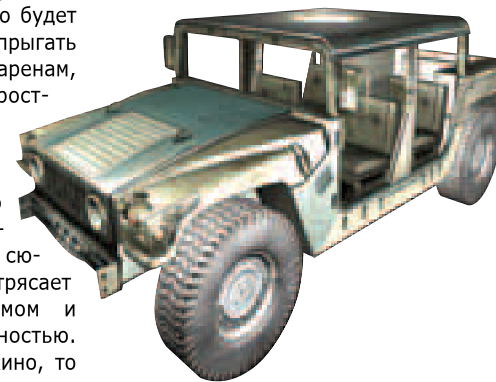
Кое-как Джеку удалось унести ноги. Все это – пересказ вступительного видео, снятого, кстати, очень и очень даже. Мы начинаем игру в каком-то закутке, куда Джек заплыл, спасаясь от брошенной вдогонку гранаты. Выясняется, что это заброшенный бункер, который переходит в совсем не заброшенный склад. Там очень кстати находится пистолет и... рация, совмещенная с видеофоном. На связи некто Дойл – предлагает помочь добрым советом.

Как ты, должно быть, уже догадался, Джеку не надо будет сломя голову бегать и прыгать по футуристическим аренам, сжимая в руках скорострельный rocket launcher. Как странно. Здесь – прикинь! – есть сюжет, который даже как-то непосредственно связан с геймплеем. Оный сюжет, конечно, не потрясает глубоким психологизмом и утонченной драматичностью. Если бы речь шла о кино, то

ПРИГРЕЛИ ЗМЕЮ



На островах ты встретишь, условно говоря, две силы. Это наемники, охраняющие всю эту секретную инфраструктуру, и «трайденты» – универсальные солдаты, рожденные из союза генной инженерии, робототехники и, разумеется, злого гения. Мутанты, конечно, вырвутся из-под контроля, и между ними и наемниками развернется настоящая война. Банально, согласен. Но очень увлекательно.



Наш герой повстречал группу дружелюбных людей, поприветствовавших его огнем из автоматов Colt M4. В общем, день не задался



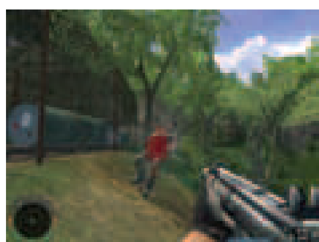


Движок позволяет рендерить картинку с таким вот забавным фильтром.

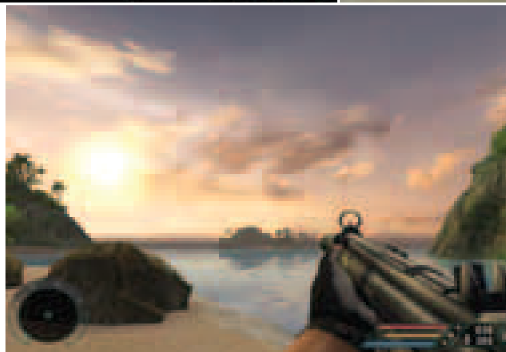

Вид из чудо-бинокля с детектором движения. Без него играть крайне сложно.



СРЕДСТВО ОБЩЕНИЯ



«Лицензированного» оружия в игре нет, но все стволы «списаны» с реальных прототипов. Встречаются как американские, так и немецкие (Crytek-то все-таки из Германии) образцы. Хотя степень реалистичности смоделированного оружия лично мне оценить сложновато – все как-то недосуг отправиться в джунгли повоевать с OICW в руках, например, – но формальное соответствие официальным ТТХ есть.





это был бы типичный сценарий для среднебюджетного полуфантастического боевичка с каким-нибудь жанклодом вандаммом или лоренцем ламасом в главной роли. И ты в пять минут раскусил бы все нехитрые интриги этой истории – стоило бы только задуматься. Но, к счастью, игра тебе этих пяти минут попросту не даст. Ты будешь думать совсем о другом – банальность сюжета будет тебе глубоко до лампочки. А что еще нужно?

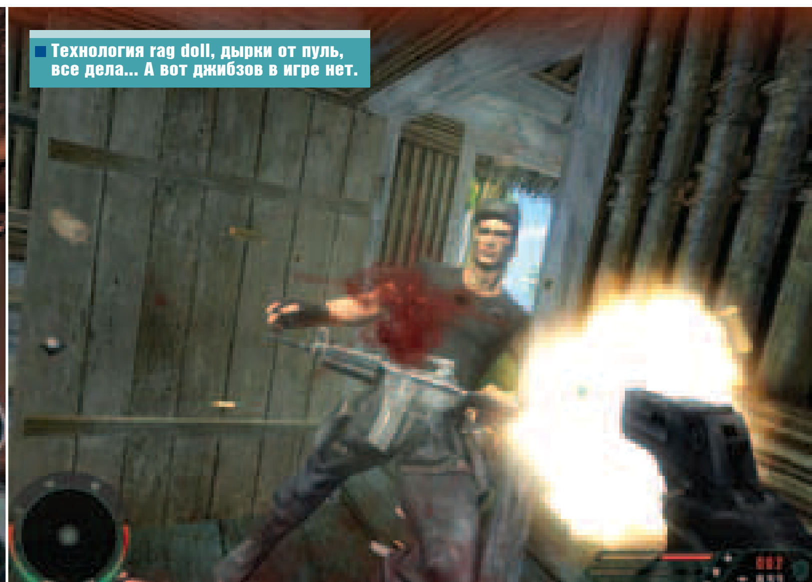
ПОСЛЕДНИЙ ГЕРОЙ

Под чутким руководством упомянутого Дойла тебе предстоит сразиться с толпами вооруженных людей, не совсем людей и совсем не людей (вот тебе и «затерянный необитаемый остров»), попутно выясняя, что Валери имеет к журналу Exotic Travel довольно смутное отношение, а на островах – их несколько – происходит какое-то жуткое безобразие...

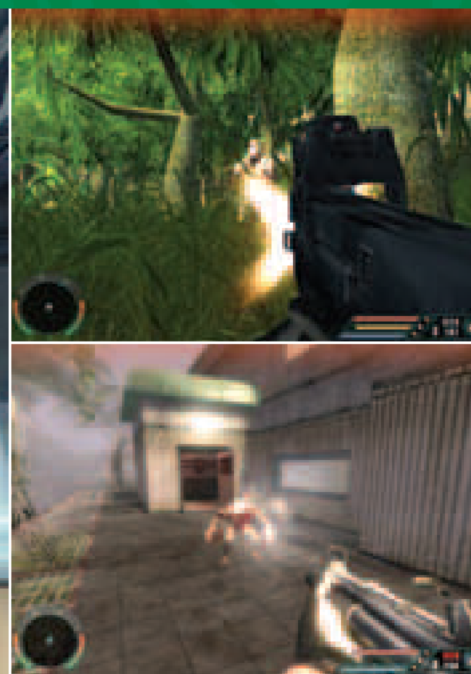
Если при словах «сразиться с толпами» ты вообразил себе нечто вроде ***Serious Sam***, то ты жестоко ошибся. В этой игре ни к чему умение ловко прыгать зигзагами и грамотно целиться в rocket-jump'овом

Откуда атаковать вон то скопление наемников? Из рощицы к западу? Пробраться на холм? Попробовать обойти с тыла?


Что самое забавное – этот парень просто не пролезает в дверной проем...


Технология rag doll, дырки от пуль, все дела... А вот джибзов в игре нет.


Валери появляется не только в заставках – она даже немного повоюет.



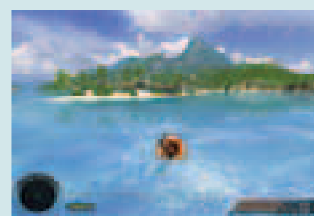
полете. Словосочетание «круговой стрейф» здесь ничего не значит. Наш герой – очень уязвимое создание с невысокой скоростью передвижения; духовный единомышленник Гордона Фримена. Первая же попытка «поаркадничать» кончится быстро и бесславно – тебе достаточно одной пули в голову, чтобы склеить ласты. Ситуация усугубляется тем, что ты даже не можешь засейвиться – сохранение происходит на четко определенных чекпойнтах. До которых еще нужно добраться. Живым. Выиграть за счет сверхбронированности, сильно превосходящей огневой мощи и прочей «отожратости» здесь нельзя. Это же тактический шутер, со всеми вытекающими претензиями на реализм. Так что твое единственное оружие – это хитрость и осторожность. И тактическая смекалка. Беспечной прогулки по трупам не будет – это «симулятор вооруженного выживания». Большую часть времени ты будешь ныкаться в кустиках, ползти на брюхе среди густой травы, кемперить в темных уголочках и всячески трястись за свою тонкую шкуру. И, что самое удивительное, – тебе это очень понравится.

АДСКИЕ БУДНИ

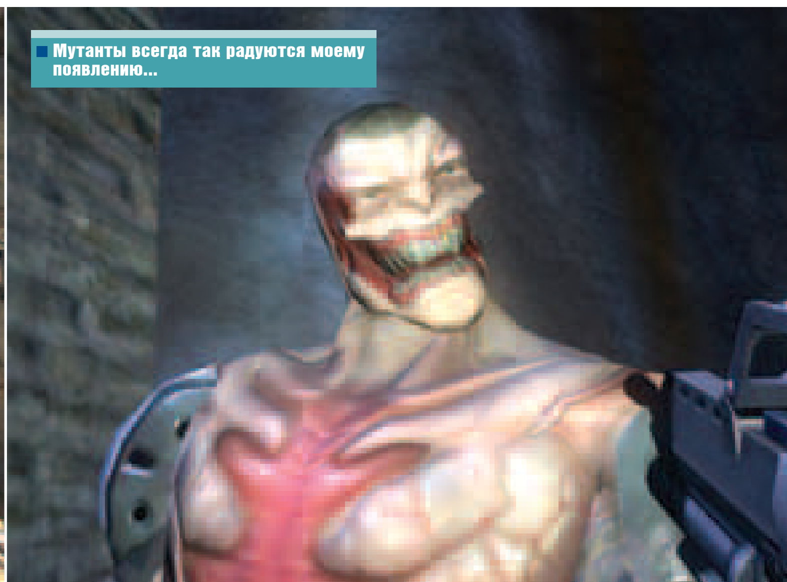
Ты один. Ты совершенно один. Кругом враги. Их много. Ты даже не знаешь наверняка, где они – но они рядом. Каждый из них может убить тебя в два счета. И они знают о твоем присутствии. Ты на уровне инстинкта будешь очень подозрительно относиться к открытым простреливаемым пространствам; у тебя быстро войдет в привычку

УРОКИ ГЕОГРАФИИ

Микронезия (также известная как Каролинские острова) – архипелаг в западной части Тихого океана. Если очень грубо – где-то на полпути от Японии к Австралии; к юго-востоку от Филиппинского моря. Открыл архипелаг в 1528-м году испанский мореплаватель Альваро де Сааведра. Название «Каролинские» – в честь испанского короля Карла II. К середине XVII столетия острова уже были объявлены испанской колонией – не пропадать же добру. Но к концу XIX-го Испании было уже не до колоний – содержание государственной инфраструктуры на островах стало невыгодным, и в 1898 г. несколько сотен островов вместе с парой десятков тысяч жителей были проданы Германии.




А здесь, ребята, мы видим настоящую гей-драму. С летальным исходом.


Мутанты всегда так радуются моему появлению...



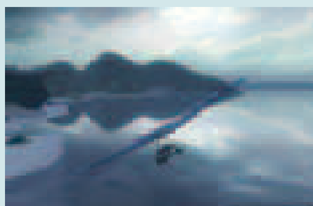
Честно говоря, я здесь ни при чем – эти ребята сами между собой разобрались.



пополнять магазины своих стволов при каждом удобном случае; ты привыкнешь мигом ложиться на землю, заслышав любой подозрительный звук. Короткими перебежками от пенька до камушка – и залечь, перевести дух (дыхалка у нашего героя ограничена); и прильнуть к оптическому прицелу, всматриваясь в эти чертовы джунгли и напряженно прислушиваясь – а не обходит ли тебя кто-то с фланга? «Куда он делся?» – слышишь ты откуда-то слева. Вот он, красавец! Высунулся. Короткая очередь, удачное попадание в голову – и снова бегом до следующего укрытия, а то ребята-то ведь тоже не дураки: тебя заметили, и сейчас пришлют гранату. То, без чего бы игра так и осталась бы тестом производительности графической системы компьютера – искусственный интеллект. Противники действительно великолепны – в их «реальность» веришь легко и сразу же. Даже в «реальность» мутантов с имплантированными базуками. В игре совершенно нет «пушечного мяса» – с любым схватка сложная и напряженная. Все они – очень серьезные, но, к счастью, столь же уязвимые (в большинстве своем) противники. И они точно так же, как и ты, не хотят умирать. Поэтому тоже передвигаются короткими перебежками и ныкаются в кустиках. Разница лишь в том, что ты один, а их много.

УРОКИ ГЕОГРАФИИ 2

Видимо, иметь колонии немцам все-таки на роду не написано – в 1914 г. по случаю Первой мировой архипелаг без особого шума и пыли захватили японцы. Но долго наслаждаться тропическими курортами им тоже не довелось – в 1945-м, в довершение к капитуляции и всем прочим обидам, у Японии эти острова отобрали американцы. Сегодня архипелаг имеет статус «свободно присоединившейся к США территории» и называется Федеративными штатами Микронезии. Что же до «затерянных островов», где злой гений может спокойно заняться разведением мутантов – в наш просвещенный век высоких технологий и спутникового наблюдения это сомнительно… Но чем черт не шутит, ага?



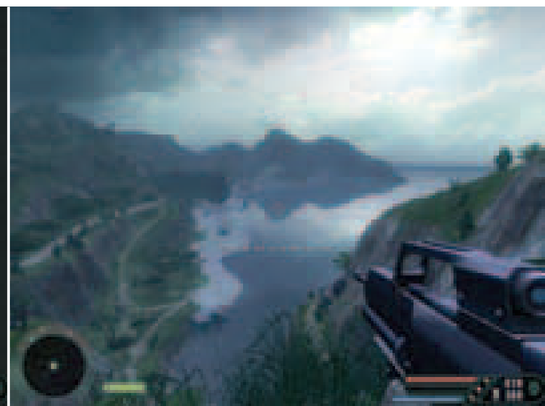
НЕ ПРИДЕРЕШЬСЯ

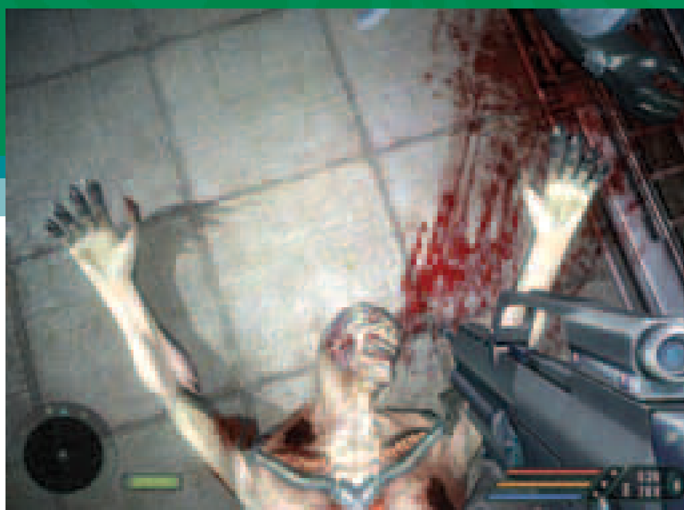
О графическом совершенстве Far Cry говорить совершенно бессмысленно. Хотя да, физика послабее, чем в движке *Source*. А интерактивность окружения вообще минимальная – Doom 3 смотрит свысока. Но игра все равно божественно красива и очень, очень правдоподобна. И даже, кстати, на средних графических настройках выглядит приятно.

Здесь все сделано очень старательно. Продуманно. Взвешенно. Даже система чекпойнтов, вопреки ожиданиям, оказалась не «тупой консольной заморочкой», как это обычно бывает, а очень четко выверенным инструментом для создания мощного саспенса. Капризы типа «ой, у меня сняли почти 10 процентов брони – пойду перегружусь!» здесь вырваны с корнем. Тебя



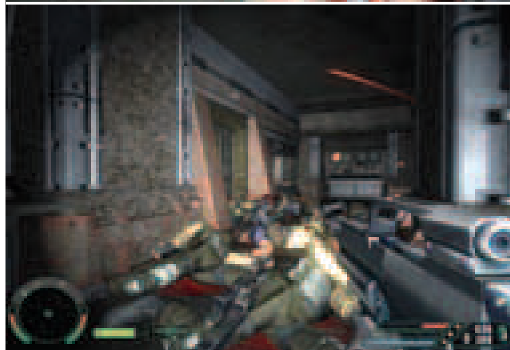








Ночные уровни – одни из самых напряженных... и красивых.





заставят вести себя осторожно. Тебя *заставят* напрягаться и думать головой. От чекпойнта до чекпойнта – минут 10-15 игры. Ровно столько, чтобы не рвать на себе волосы, когда тебя убьют (как ты уже понял, это здесь происходит легко, непринужденно и очень часто), но и не расслабляться, рассчитывая на чекпойнт за каждым углом.

Хотя уровни (даже как-то «уровнями» неудобно их называть) и впрямь огромны, одиночное прохождение довольно линейно. В пределах отдельно взятой территории ты, конечно, можешь пойти куда угодно и в каком угодно порядке... И даже будешь исправно бегать за какой-нибудь аптечкой, до которой добираться даже на машине минут пять. Но реально твоя свобода – лишь в выборе огневой точки. Откуда атаковать вон то скопление наемников? Из рощицы к западу? Пробраться на холм? Попробовать обойти с тыла?

Игра состоит из поочередно встающих перед тобой тактических задач – и скучных среди них нет. Причем решать эти задачи – тебе, а не «дистанционно управляемым» солдатикам. Ты узнаешь особенности перестрелок в джунглях; ты вспотеешь от напряжения в жарких «коридорных» схватках; ты насладишься возможностью находиться за километр от противника, глядя в оптический прицел снайперской винтовки; ты почувствуешь свое преимущество за рулем джипа или катера (хотя для снарядов вражеских гранатометов они так же уязвимы, как ты для пуль)... Но нигде тебя не оставит чувство опасности. И в этом – знаешь, почти восторженном – напряжении тебе предстоит совершить невозможное – выжить в войне, где ты один против всех.

В Far Cry быстро понимаешь разницу между мясником и охотником. Охотником быть, на мой взгляд, интереснее. Да, это не переворот в жанре, а «всего лишь» Очень Качественно Сделанная Игра. Но лично для меня пребывание в шкуре Джека Карвера стало самым ярким игровым приключением в этом году. Чего и тебе желаю не пропустить.

ФАКТЫ

- **11** видов оружия
- **4** вида оружия можно нести одновременно
- **3** вида реально полезных гранат
- **7** видов управляемого транспорта
- **2** вида стационарного оружия
- **10-20** трупов между чекпойнтами
- **20** очень красивых уровней
- **6** уровней сложности
- **1** попадание в голову – и ты мертв

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.8

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0

+ Чувствуешь себя реальным таким супердиверсантом. Незабываемое ощущение.

– Ну, в Counter-Strike играть, конечно, поинтереснее... Это минус?

ГРАФИКА 10.0

+ Тропические красоты, военные базы, руины... Интереснее, чем в Турции.

– Ну, взрывы бедноваты... Ну, «прорисовка» видна иногда. Ну и что?

ЗВУК И МУЗЫКА 10.0

+ Пол-игры ты воспринимаешь на слух. Звук создает потрясающую атмосферу.

– Музыка в отрыве от игры – не бог весть что. Бедновата озвучка мутантов.

ДИЗАЙН 8.0

+ Все выполнено очень тщательно, весьма правдоподобно и потрясающе красиво.

– Ну... э-э-э... Дизайн мутантов вот оригинальностью не сильно блещет...

УДОБСТВО 9.0

+ Даже транспортом управлять удобно, уж что говорить о стандартном WASD.

– Клавиш управления, конечно, многовато – иногда начинаешь путаться.

ИТОГО

Это лучшее, что на данный момент есть в этом жанре. Еще пояснения нужны?



9.5

UNREAL TOURNAMENT 2004

В ПОЛНОМ РАСЦВЕТЕ СИЛ



ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Epic Games
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Шесть
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.unrealtournament.com/ut2004/

Говорила ведь мама не ходить на чердак...

А здесь уже аллюзии на Star Trek: Elite Force 2.



О КОМПАНИИ

Epic Games основали в 1991-м году 4 человека: Тим Суини, Клифф Блежински, Марк Райн и Джеймс Шмолз. Пять лет они занимались всякой мелочью (например, Tyrian, Jazz Jackrabbit), а в 1996-м уже приступили к созданию прославившего их Unreal (1998). Через год появился Unreal Tournament, а еще через три – Unreal Tournament 2003.

Текст: Роман Овсянников

Первое впечатление от *Unreal Tournament 2004* – как будто попал на NBA All-Star Game где-нибудь в далеком Сакраменто. Это когда собираются лучшие баскетболисты со всей лиги и устраивают чудо-игру. В децибелах окрестного шума можно варить яйца, а при каждом удачном броске сверху (а в таких играх они редко не удаются) леди и джентльмены, включая запасных и тренеров обеих команд, вскакивают с мест и начинают творить что-то совсем уж неподобающее людям в их возрасте.

Ощущение праздника, словом. И светлые лица вокруг.

SLAM DUNK

Я мог бы написать сотни всяческих глупостей (работа такая). Например, что я готов взасос целовать каждый скриншот и часами вдыхать запах бокса с игрой; готов выдать свою сестру замуж за Клиффи Би. Однако это было бы не совсем правдой. Формально ***Unreal Tournament 2004*** – не откровение и не shocker, это просто работа, сделанная на самом высоком уровне. Редко когда люди в наше время так хорошо делают свое дело.

Игра получилась практически без недостатков. То, что где-то мы все это уже наблюдали, за аргумент не принимается. Мы все где-то что-то уже видели, да и песня совсем не о том. Просто **Epic** и **Digital Extremes** на корню убивают такое излюбленное оправдание разработчиков и некоторых рецензентов, как «зато геймплей». UT2004 ни в чем не идет на компромисс: на данный момент сложно найти среди игр схожего жанра ту, которая лучше хотя бы в одном моменте, а чтобы во всем сразу – можно даже не искать.

ФЛЭШБЕК

Игровой процесс UT2004 – чистый адреналин, не клоунское светопреставление ***Quake III Arena*** и не резинометаллические эмоции ***UT2003***. Странно: вроде бы и такая же безумная скорость, вроде бы та же бессмысленность происходящего, но… помимо разгоняемого взбесившейся музыкой энергетического насоса, появилось еще кое-что. Чувство локтя. Почти как в тактических шутерах. Каждый стреляющий из соседней турели – брат, а каждый упавший в траву труп – царапина на сердце и гнев в глазах.

Дело в том, что от «командно-тактических» игра действительно кое-чему научилась. В свое время первый ***Unreal Tournament*** произвел наибольший фурор именно искусственным интеллектом ботов. По сравнению с болванчиками-попрыгунчиками конкурирующей серии (ну, все поняли, какой…) это был шаг вперед. Грамотное планирование штурма в режиме 'Assault', взаимовыручка, засады – все это казалось чем-то невероятным и нереальным.

Режим 'Assault', в прошлой части отсутствующий, вернулся. Теперь из каждого штурма сделали целую историю: показывают ролики на движке, рассказывают какие-то страсти о похищении ядерных ракет или восстание

НЕМНОГО ИСТОРИИ



2362-й, между прочим, год. В этом году намечается невероятный ажиотаж, и на Турнир съезжаются лучшие из лучших. Главный приз, благо, неплохой. Говорят, что такого сильного состава участников не было за 25 лет проведения этого соревнования. Свои команды прислали даже Скаарджи и еще какие-то мутанты, о которых никто ничего не слыхал…



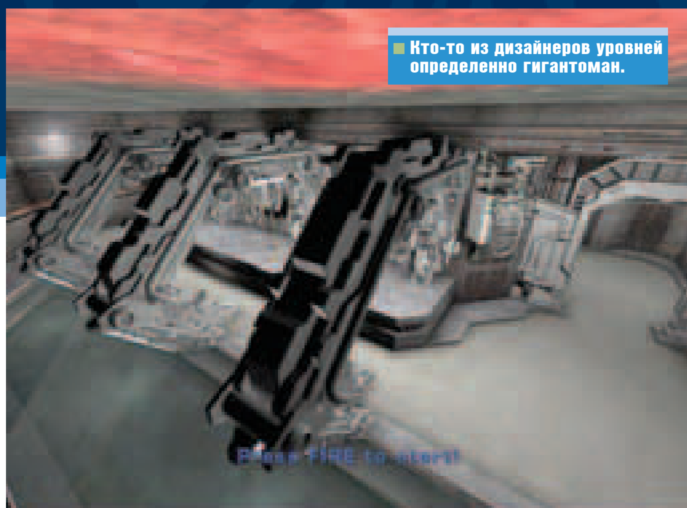
Каждый стреляющий из соседней турели – брат, а каждый упавший в траву труп – царапина на сердце и гнев в глазах



Египетская тема находит отражение не только в моделях.



Твой враг в пыли жалок, как говорится, и слаб.



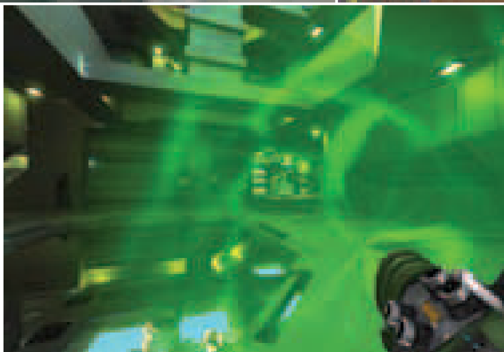
Кто-то из дизайнеров уровней определенно гигантоман.

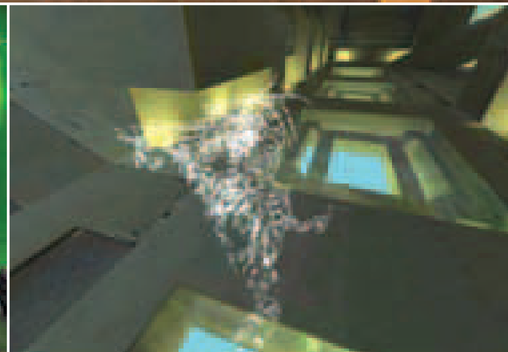

Местное электроружье с максимальным увеличением. Вещь.

БУДУЩЕЕ ЗА СЕТЬЮ



Unreal Tournament продолжает просить быстрого интернета. Создатели игры реализовали огромное количество технологий, направленных именно в эту сторону. Передача голоса по IP-протоколу – дело привычное; куда интереснее система распознавания команд управления ботами. Плюс система UnrealTV, дающая возможность наблюдать за поединками огромному количеству народа.





роботов на заводе; стрелочками указывают верный путь и приятным женским голосом сообщают, каковы наши успехи... Пятизвездочный сервис, не иначе. Жаль только, карт таких всего полдюжины.

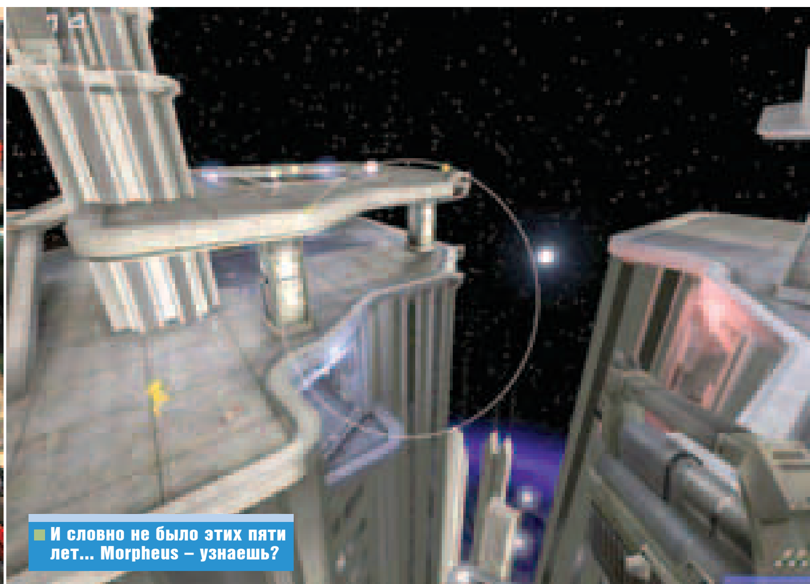
За четыре прошедших года искусственный интеллект стал только еще умнее, еще коварнее. Положим, ты научился с трудом, но все же обыгрывать бота один на один на каком-то уровне сложности. Возьми к себе в напарники еще одного и поставь против двух противников с такими же навыками. Вы проиграете. Управляемые компьютером бойцы играют в паре, вы со своим напарником – по одиночке. Боты умеют обмениваться посланиями, прикрывать друг друга; игроку доступна система приказов, позволяющая делать многое из этого, но не все. Для настоящих битв нужно идти в онлайн.

ОН СЛОН

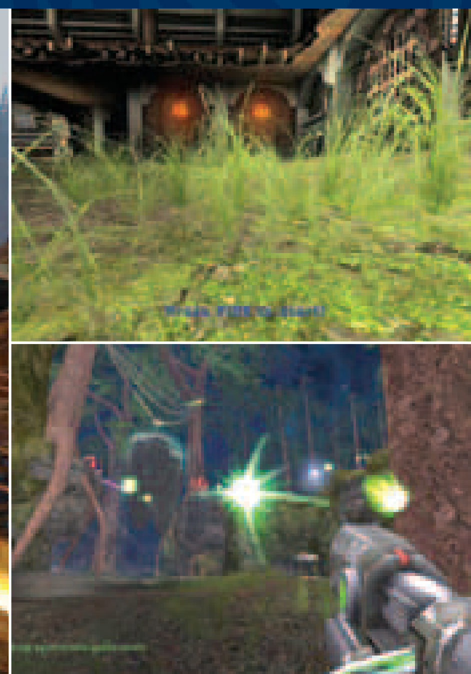
Или вот другое нововведение, катком раскатывающее сетевую ***Halo*** и многие режимы ***Battlefield 1942***. Режим 'Onslaught' – звезда Unreal Tournament 2004. На вербальном уровне звучит пресно: у

На компьютере с рекомендуемой конфигурацией игра идет плавно и красиво даже с наивысшими настройками качества


Говорят, на похожей тачке ездит глава штата Калифорния.


И словно не было этих пяти лет... Morpheus – узнаешь?


Интересно, бывал ли Тим в Магнитогорске?



каждой стороны (из двух) есть своя база и на ней – что-то вроде генератора (PowerCore в английском варианте), обладающего определенным запасом прочности. Также на уровне располагается несколько энергетических узлов (соответственно, PowerNodes), связанных между собой и с вышеупомянутыми базами. Каждая команда может захватывать узлы, выстраивая там энергетический столб своего цвета, и, естественно, разрушать узловые точки соперника. Конечная цель – выстроить цепь от своей базы к чужой; при таком раскладе ядро соперника становится уязвимым. Цель игры – за отведенный промежуток времени уничтожить генератор противника или максимально повредить его.

Но играется это все много увлекательнее, чем звучит. Во-первых, карты очень продуманны и весьма разнообразны, а дело происходит под открытым небом. Да, впервые в истории серии. Во-вторых, в больших количествах есть транспорт. Он появляется на базе где-то раз в полминуты (благо и жизнь его отнюдь не продолжительна), а в случае захвата контрольных точек – еще и возле них. Здесь есть интересные находки: так, комфортно организованное управление позволяет ехать на танке и одновременно из него же стрелять – в любую сторону. При этом в ту же машину может подсесть второй солдат и строчить из пулемета. Но самая главная техника – небольшая капсула на воздушной подушке, летающая невероятно быстро. На ней можно за пару десятков секунд проскочить

ТРАНСПОРТНЫЕ ПРОБЛЕМЫ



В свеженьком режиме 'Onslaught', которым прожужжали уже все уши, на первое место выходят средства передвижения. Человек при всем желании столько повреждений причинить не сможет. Самыми любопытными из них являются: Manta – небольшое одноместное судно на воздушной подушке; Goliath – танк, который является основной ударной единицей на любой карте; пятиместный монстр Leviathan, представляющий собой настоящую крепость на колесах; Raptor – небольшой летательный аппарат, навевающий воспоминания о Halo, а также пара бронированных авто и бомбардировщик, которым управлять нельзя, но можно вызвать кому-нибудь на голову.


Warthog летит с обрыва... черт, это же не Warthog!


Основная атакующая и защитная единица игры – танк.



А вот так бывает, когда ядро все-таки взорвут.

Чем занимаются защитники вражеского ядра, непонятно – я совсем один.

карту из одного конца в другой и нанести пару вожделенных пунктов урона ядру соперничающей команды. В особо напряженном поединке этого может быть и достаточно.

В МАССЫ

Своей оптимизированностью Unreal Tournament 2004 напоминает другого реального претендента на звание лучшей сетевой игры в мире – ***Warcraft III***. На компьютере с рекомендуемой конфигурацией игра идет плавно и красиво даже с наивысшими настройками качества. И если стратегический продукт от **Blizzard** только ленивый не обвинял в намеренном упрощении графики, то здесь такой аргумент снова не срабатывает. Смотрится игра попросту изумительно.

При этом нельзя сказать, что количество полигонов в кадре какое-то запредельное. Или, что в моделях совсем нет острых углов. Просто талантливая работа художников и особенно дизайнеров, высокая скорость, да и просто увлеченность игрока процессом отодвигают эти «проблемы» далеко на антресоль.

Количество изначально доступных игровых карт обеспечивает досуг на месяц вперед – в сумме их наберется больше сотни. Маленькие, крупные, открытые, закрытые, с разнообразнейшей структурой и архитектурной отделкой – они придутся по вкусу всем. Плюс солидный бонус для любителей поностальгировать: целая пачка переработанных карт из оригинального UT.

Необычайно веселит разнообразие доступных персонажей: от типов с дрэдами, похожих на ямайских растаманов, и неоегиптян в расписных золотистых нарядах до переливающихся терминаторов-губернаторов и вернувшихся Skaarj'ей, которые, значит, прилетели посоревноваться. А мы, типа, только успели соскучиться.

GAMES MEAN BUSINESS

То, что находится в меню под вывеской «Single Player», также представляет собой некий интерес. Это что-то вроде импровизированного Unreal Championship Manager 2004, история пути твоей команды к успеху. Разработчики вспом-

АПРЕЛЬ, АПРЕЛЬ...

Среди нового доступного вооружения попадаются забавные вещи. Mine Layer, как понятно из названия, укладывает мины типа «паук». Такими хреновинами хорошо закрывать боковые подходы к узлам. AVRiL – главное оружие в Onslaught, «Манту» и «Раптора» разрывает на чугунные ошметки с одной ракеты. Grenade Launcher бывает полезен на картах со сложным рельефом. Кстати, Unreal II-заморочки с шестью типами гранат совершенно справедливо убрали. Вернувшаяся из первого UT снайперская винтовка (Sniper Rifle) бывает полезна всегда. Ну и, конечно, старого и любимого оружия навалом: от Flak Cannon и до самого Redeemer.





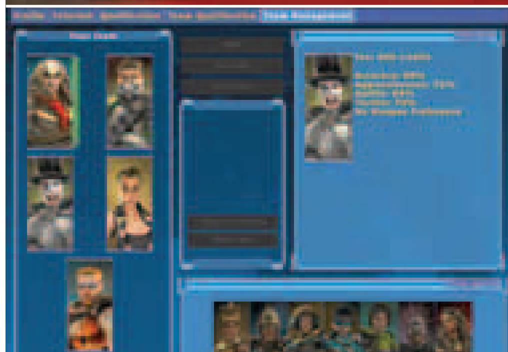


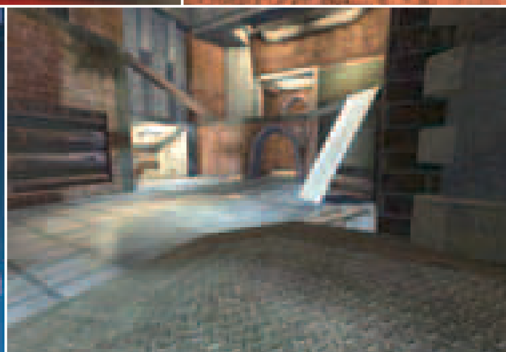






Человеческий рост – примерно пятая часть диаметра колеса этой машины.





нили, что турнир, давший название игре, суть не что иное, как шоу. А где шоу, там и бизнес. Теперь все стоит денег: участие в турнирах, гонорары бойцов и их лечение. Каждая карта обладает своим указанным призовым фондом за победу, плюс дополнительные деньги даются за заслуги на поле боя – такие, как, например, несколько убийств подряд. Вроде бы выгодное получается дельце, но... каждая неудача заставляет затягивать кушак и вновь в одиночку идти на пусть менее прибыльные, но и куда менее рискованные источники заработка.

Зато несказанно радует сбалансированность. Каждый наемник обладает четырьмя параметрами: агрессивность, тактическая подготовка, точность и скорость – и их изменение реально влияет на характер боя. То есть при грамотном формировании команды боец с окладом в шестьсот долларов будет не в полтора, а в пять раз эффективнее такого с зарплатой в четыре сотни. При изменении характеристик все не то чтобы преображается, но перемены становятся заметны. Создать удачную команду – задача сложная, но от этого еще более интересная. Такая вот получается без малого ролевая игра.

НАДОЛГО

А если говорить напрямую, UT2004 – лучший сетевой шутер, когда-либо созданный в мире. Это если подходить более-менее объективно. Помимо вышеописанных преимуществ, игра обладает очень качественным сетевым кодом (чего так не хватало в свое время первому UT) и буквально наполнена современными технологическими штучками. В коробке с DVD-версией игры лежит гарнитура **Logitech** для голосового общения с другими игроками по сети. Мало того, боты также распознают команды голосом! Добавь сюда идеально сведенный трехмерный звук и динамичные электронные ритмы... Получается не игра, а какой-то рай.

В котором можно убивать.



ФАКТЫ

- **9** транспортных средств
- **17** видов оружия
- **12** лучших команд, приехавших на турнир
- **39.99** долларов за коробку
- Свыше 100 карт для различных типов игры
- Бесконечное время прохождения





МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 10.0
+ Множество режимов игры, быстрый и разнообразный геймплей, умные боты.
– Большую часть всего этого мы, формально говоря, «уже где-то видели».

ГРАФИКА 9.0
+ Очень высокая скорость работы, потрясающие освещение и текстуры.
– Можно немного придраться к воде, а также моделям военной техники.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Очень хорошая звуковая панорама, поддержка самых новых технологий.
– Диктор за кадром голосом временами напоминает Регину Дубовицкую.

ДИЗАЙН 10.0
+ Сбалансированные игровые режимы, классные уровни, хороший сетевой код.
– Придраться настолько не к чему, что временами это даже немного пугает.

УДОБСТВО 9.0
+ Стандартное шутерное управление, без ошибок и сюрпризов – что еще надо?
– Некоторые пиктограммы мелковаты, не очень удобно отдавать команды.

ИТОГО
Лучший сетевой шутер, когда-либо созданный человеком. Всего-то навсего.



9.5

BATTLEFIELD: VIETNAM

ВТОРАЯ МИРОВАЯ В ДЖУНГЛЯХ ВЬЕТНАМА

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Digital Illusions
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 64-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	ea.eagames.com/official/battlefield/franchise/us/home.jsp



Советская РПГ-7 творит с танками чудеса.





О КОМПАНИИ

■ Digital Illusions или DICE – довольно старая компания (юридически образована в 1992 году), главный офис которой располагается в Стокгольме. За годы существования эта компания создала такие игры, как Swedish Touring Car Championship, Rallisport Challenge, Motorhead и, конечно, несравненную Battlefield 1942.

Текст: Иван Закалинский

Когда Battlefield 1942 находилась в стадии разработки, почти никто не обращал на нее внимания. Тема Второй Мировой уже тогда казалась приевшейся и затасканной, а любители мультиплеерных баталий ждали *Unreal Tournament 2003*. Но игра, наплевав на все, взяла и вышла, мгновенно взлетев на вершины рейтингов продаж и даря нам каждый вечер настоящую войну. Далее последовали два неплохих адд-она, лучезарная модификация *Desert Combat*, и вот к нам пришла полноценная вторая часть. Добро пожаловать во Вьетнам, салаги!

В течение первого часа игры в душе борются два чувства: «все очень знакомо» и «я не понимаю, что тут надо делать». Затем присоединяется щенячий восторг и желание повесить фотографии разработчиков на стену в формате 10 на 15 метров. Потому что этим безумцам удалось еще больше углубить игровой процесс всенародного любимца, в то же время сохранив его простоту и нечеловеческую аддиктивность. Ребята из **DICE** знали, кому продавать душу, попомните мои слова.

КАРКАС ШЕСТИДЕСЯТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ

Основной принцип игры остался прежним – в нашем распоряжении находятся огромные карты, на которых до 64-х игроков проливают кровь своих врагов и машинное масло большого количества техники – наземной, воздушной и даже морской. Бои ведутся по классической схеме – за ключевые точки, разбросанные по карте (они же после захвата являются точками респауна твоей команды). У каждой из воюющих сторон есть несколько классов игроков; в целом проект «косит» под реалистичность, но на деле оказывается ровно настолько правдивым, чтобы суметь доставить нам максимум удовольствия и радости.

НОВЫЙ ВЕК

На что мы в первую очередь обращаем внимание в любом проекте? Конечно же, на внешний вид. В этом отношении у ***Battlefield: Vietnam*** все в порядке – модифицированный движок оригинальной игры выдает дивно красивую картинку с густой зеленой травой, высокими деревьями... и техникой, которая все это великолепие ровняет с землей. Анимация игроков стала еще симпатичнее, а их внешний вид перестал напоминать комиксы для детей дошкольного возраста. В плане спецэффектов больших отличий от предыдущей части не замечено; разве что ракета, выпущенная из ПЗРК, оставляет за собой потрясающий густой белый след, рассыпая во время полета искры. Такой не жалко подставить и бок своего вертолета! В целом, графическое оформление напоминает оригинальную игру, только все стало пухлее, четче и симпатичнее.

ЯНКИ, ГОУ ХОУМ

А теперь кратенько о воюющих сторонах. Их две – армия США и силы Вьетконга. С каждой стороны – 4 класса (медика больше нет). В каждом классе есть возможность выбрать один из двух вариантов снаряжения. Причем в зависимости

Движок выдает красивую картинку с густой травой, высокими деревьями... и техникой, которая все это ровняет с землей

СДЕЛАЙ ПОГРОМЧЕ!



■ **EA Games продолжает держать марку в плане внутриигровой музыки. Как тебе возможность карательного рейда по базам противника на вертолете под «Полет валькирий», доносящийся из динамиков? А скоростной заезд на джипе под «Hush» от Deep Purple? Радио, установленное на всех видах техники, создает незабываемую атмосферу. Ну, а когда наскучат оригинальные композиции, в игру можно добавить свои, общим числом до 26-ти.**



■ Этому МИ-8 не избежать встречи с моей ракетой с тепловым наведением.



■ Если припечет, можно стрелять и при десантировании.



Процесс починки. Подкручиваем гаечным ключом болты.



от миссии это снаряжение будет различаться.

Главная характеристика армии США – огневая мощь. В их арсенале убийственные вертолеты Huey Gunship и Kobra, а также предмет многочисленных матюгов вьетнамской стороны – ручной пулемет M60, обладающий чудовищной разрушительной силой. Грамотный игрок с такой штуковиной в руках способен положить десяток врагов; этому также способствует, помимо жуткой убойности, боезапас в 100 патронов. Солдат у янки – довольно бесполезный класс, поскольку по части оружия он уступает тяжелому пехотинцу. Не забываем и об инженере, который ставит мины пополам с минометами и чинит технику, а также вспомним бессменного снайпера, который кроме пули в глаз может кинуть дымовую шашку для прикрытия.

Вьетнамцы предпочитают скрытность и хитрость. Этому способствует как невысокая огневая мощь их оружия, так и ряд возможностей, возложенных на плечи инженера. Этот узкоглазый парень способен в момент установить punji – острые колья, мгновенно убивающие врага (и неосторожного однополчанина), собрать миномет (им хорошо уничтожать точку вражеского респауна), заминировать бронетехнику (первый, кто в нее сядет, взлетит на воздух) и, что самое главное, создать новый респаун в любом месте уровня, прокопав в нужном месте спуск в тоннели. Поверь мне, это полный капут – попробуй удержать контрольную точку, когда за ближайшим пригорком возрождается вся команда противника.

КОНТРОЛЬНЫЕ ТОЧКИ

Все-таки разработчики любят своих игроков. На это явно указывает то, насколько удобнее стало захватывать контрольные точки на карте. Теперь мы точно знаем, сколько времени осталось до «нейтрализации» и захвата флага, и сколько игроков его осуществляют. Кроме того, скорость переведения на свою сторону тех или иных точек прямо пропорциональна количеству солдат, его производящих. Нередко можно видеть картину: на вражескую базу приезжает доверху нагруженный пехотой БТР и секунд через 15 она переходит к ним в руки.



Еще чаще эта картина омрачается метко пущенным зарядом из гранатомета, за раз выносящим всю эту компанию.



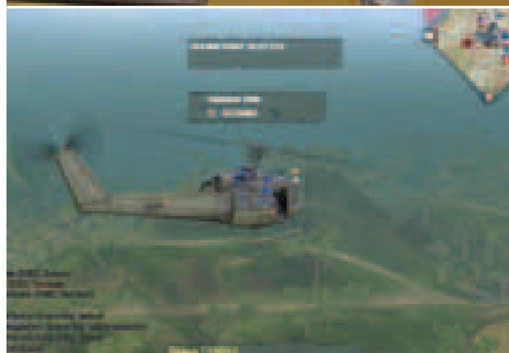
Заточенные колья – одна из наиболее эффективных ловушек в игре.

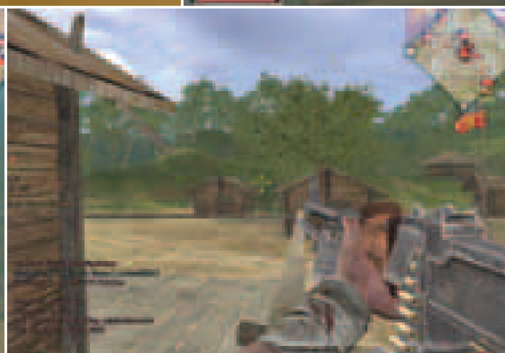


Советская безымянная ЗСУ на страже неба Вьетнама.


■ Американский солдат на тихоходной вьетнамской лодочке.


■ Архитектура юго-восточной Азии во всей красе.





ФАКТЫ

14 карт для нашего удовольствия

64 игрока – и игра превращается в бойню

1 танк больше в поле не воин

2 действительно разные воюющие стороны

■ пропасть возможностей для командной игры

■ уменьшенное количество техники на уровнях



Подобная возможность есть и у янки – их вертолеты, помимо союзной бронетехники, могут перевозить здоровенную кучу ящиков, также представляющую собой мобильный респаун. В отличие от вьетнамского люка в земле, эту громоздкую конструкцию легко заметить; дальнейшее – дело техники, мобильные респауны уничтожаются на ура. Кроме того, у обеих сторон есть точки респауна, установленные на некоторых видах транспорта.

Продолжая разговор о вьетнамцах, нельзя не упомянуть об их тяжелых пехотинцах. Этих парней стоит пожалеть – в комплекте с РПГ-7 идет всего лишь слабенький карабин, а с ПЗРК не дают вообще никакого оружия, кроме пистолета. По сравнению с американскими машинами убийства тяжелая пехота вьетконга на первый взгляд оставляет желать лучшего. Но стоит только прикрыть одного пехотинца с переносным зенитным комплексом парочкой солдат с калашами, и можно считать, что вражеским вертолетам пришел конец – самонаводящиеся ракеты делают свое дело.

Это полный капут – попробуй удержать контрольную точку, когда за ближайшим пригорком возрождается вся команда противника


■ С лопатой можно творить чудеса, честное слово. Postal 2 и рядом не лежал.




Ряд боевой техники спокойно плавает по местным рекам.


За штурвалом вертолета. Кому-то придется поймать мои ракеты.

СВОЙ-ЧУЖОЙ


На расстоянии модельки всех игроков практически невозможно отличить друг от друга – из-за этого на первых порах в игре было большое количество убийств однополчан – тимкиллов. И лишь спустя некоторое время была открыта волшебная кнопка Q, добавляющая над всеми игроками и занимаемой ими бронетехникой пояснительные надписи. Новая система не так удобна, как старая, но и свои плюсы имеет в достатке.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.3
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	8.1

ПО ЛЕЗВИЮ БРИТВЫ

Вся соль Battlefield: Vietnam в балансе и командной игре. Казалось бы, у США преимущество в огневой силе. Но дай вьетконговской команде пару инженеров, создай несколько связок типа солдат + тяжелый пехотинец, и ты увидишь, как от янки не останется и следа. В то же время, собери двух-трех американских пулеметчиков, дай в поддержку вертолет – и перед такой командой падет любая контрольная точка врага. Превосходный баланс игра переняла у прародителя, не забыв при этом и о создании уникальных черт.

А как же, ведь война во Вьетнаме и в песках северной Африки – разные вещи. Здесь можно засесть в траве, не боясь быть замеченным. Здесь нужно уметь маневрировать танком: хотя густых джунглей в игре нет, запутавшийся в трех соснах танк – лучший подарок для пехотинца с гранатометом. Нельзя забывать и о небе – оттуда может прилететь не только ракета или пуля из «Вулкана», но и добрая порция напалма.

К сожалению, Battlefield: Vietnam не обошло проклятие оригинала – тупые соратники. Без однополчан, грамотно играющих в команде и готовых помогать друг другу, выиграть невозможно. Зачастую большая часть сотоварищей сидит на главной базе и ждет появления очередного вертолета, а другая бегает по уровню, ловя вражеские пули и твои матюги. Но стоит только попасть на сервер с опытными игроками или теми, кто пришел сюда не в deathmatch играть, как все становится совсем другим – со всех сторон бушует война; война, которую выигрывают не одиночки, а те, кто чувствует локоть товарища и готовы играть ради своей команды.

ДЕНЬ ПОБЕДЫ

DICE подарила нам бесчисленное множество бессонных вечеров. Мы готовы отдавать виртуальные жизни в компьютерных битвах. Battlefield: Vietnam стоит внимания новичков и бородатых ветеранов. Великолепная мультиплеерная забава о настоящей войне.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Уникальная формула Battlefield 1942, только улучшенная и дополненная
− Местами чувствуется вторичность, не все проблемы оригинала исчезли

ГРАФИКА 8.0
+ Огромные открытые пространства, красивые модели, хорошая анимация
− Плохая отрисовка ряда спецэффектов, высокие требования к системе

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Отличная музыка, достоверный звук; внутриигровая озвучка на уровне
− Ряд мелких багов, относящихся к музыке; недостаток баса при выстрелах

ДИЗАЙН 10.0
+ Досконально выверенный дизайн. Война во Вьетнаме, как мы ее знаем
− Все ровно так, как и должно быть. Никаких претензий к дизайну нет

УДОБСТВО 8.0
+ Ряд полезных функций, отсутствовавших в оригинальной Battlefield 1942
− В то же время, часть удобных функций из оригинала до сиквела не дошла

ИТОГО
Незабываемый мультиплеерный опыт для новичков и старожилов жанра



8.5



KILL SWITCH









«В лучших традициях боевика. Ждём продолжения!»
Страна Игр № 05(158)



namco







DESERT RATS VS AFRIKA KORPS

ДЕРАТИЗАЦИЯ В ПУСТЫНЕ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



«Матрица» добралась до стратегий. Время замирает, и взрыв демонстрируется со всех сторон.



Высокая детализация – еще один бесспорный плюс графике.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Encore Software / Monte Cristo Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Digital Reality
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.desertratsgame.com

Что ни говори, а первое впечатление – главное. Если на знакомство с родителями девушки ты пришел в легком подпитии, с порога наступил на любимого всеми кота, оборвал вешалку в прихожей, разбил бабушкин чайный сервиз и случайно высыпал в унитаз папины кубинские сигары, то наладить контакт будет трудновато. *«Пустынные крысы против корпуса 'Африка'»* в этом отношении действует абсолютно правильно, располагая к себе с первых же кадров. Все-таки приятно, как в старые-добрые, насладиться вступительным роликом, предвкушая интересную историю...

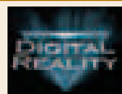
ЛЮБОВЬ И СМЕРТЬ, ДОБРО И ЗЛО

Ты удивишься: с чего столько тепла и ласки всего лишь очередной «стратежке»? Мало их, что ли, пылится на полках? Поверь, пара выгодных отличий у DRvsAK найдется. Во-первых, разработчики сконцентрировали свое пристальное внимание на относительно мало «игроизированном» театре военных действий – Африке. На самом жарком континенте пересеклись интересы колониальной Британии и ведущей активную захватническую политику Германии. И пусть сражаться за русских нам и не удастся – по понятным причинам, – но зато можно будет насладиться достаточно редкими для этого жанра битвами в песках и оазисах. Во-вторых, в DRvsAK есть сюжет. Подчеркиваю, СЮЖЕТ, а не заменяющий его скупой брифинг в духе: «На нас напал злобный тупой враг! Отвоюй деревню Мендюкино, защити поселок Коновалово и не забудь разрушить мост через речку Кукуевку!». Вступительный видеоролик, как в добротном кино, представляет главных героев – ярких персон с непростым прошлым. Один из них – Грегори Синклер, командующий 8-й армии Ее Величества. Если в школе ты проходил преимущественно мимо истории, то напомню, что именно 8-я армия защищала интересы Британии в Африке. Английские войска получили тогда прозвище «Пустынные Крысы» (Desert Rats). Второй герой – Эрих фон Хартман, оберлейтенант африканского корпуса под командованием генерала Роммеля.

Спросишь, где здесь интрига? Два видных воина должны ненавидеть друг друга и сражаться каждый за свою страну. Все бы хорошо, да вот только Синклер и Хартман – друзья не разлей вода еще с олимпиады 1936-го года. Волею судеб оказавшиеся по разные стороны баррикад, они должны сделать выбор (или найти компромисс) между дружбой и верностью отечеству.

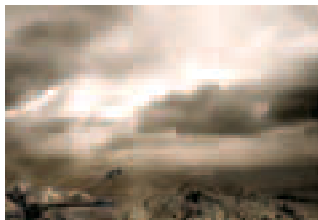
Соответственно, каждому герою посвящена отдельная

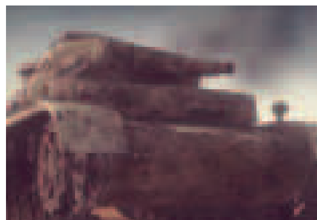
«На нас напал злобный тупой враг! Отвоюй Мендюкино, защити Коновалово и не забудь разрушить мост через Кукуевку!»



О КОМПАНИИ

Digital Reality состоит из 30-ти сотрудников, разместившихся в одном из офисов Будапешта (Венгрия). Коллектив трудится на игровом поприще с 1995 года и, пожалуй, более всего известен красивой космической стратегией Haegemonia. В играх разработчики стремятся к увлекательности сюжета и кинематографичности геймплея.





кампания, где на наших глазах не просто разыгрываются сражения, но и развивается судьба персонажа. Порой все это действительно напоминает кино. А эпитет «кинематографичная» для RTS военно-исторической тематики комплимент более чем лестный, как мне кажется. Хотя посеребренных сединами стратегов-ветеранов **Digital Reality** участвовать в этой драме отнюдь не заставляет. Если бойцам старой закалки нужны хардкорные действия, а не замороченные интриги – они получат желаемое. Кроме сюжетного режима DRvsAK предлагает целых три варианта мультиплеера – воюйте на здоровье.

В БОЙ ИДУТ ОДНИ СТАРИКИ

DRvsAK принадлежит к уважаемой категории «тактических стратегий». Здесь нет нудного строительства базы с обязательной «древесно-угольной» экономикой, нет штамповки клонированных юнитов. Игра напоминает ***Ground Control*** и ***Soldiers of Anarchy*** одновременно. Перед каждой миссией ты формируешь отряд из имеющихся «на складе» специалистов (стрелки, автоматчики, гранатометчики и т.д.) и техники. В ходе жарких баталий желторотые новобранцы матереют (если выживают) и превращаются в ветеранов. Старики, как водится, дальше видят, более метко стреляют; одним словом, воюют профессиональнее. Отсюда налицо необходимость беречь живую силу.

Личный состав – единственная настоящая ценность в игре, как, впрочем, и в реальной войне. Без экипажа не двинется с места танк, не выстрелит орудие. Чуешь, чем пахнет? Верно – трофеями. Пустую вражескую технику смело можно «прихватизировать» и использовать для собственных нужд. Если под рукой нет танка, а злодеи сжимают кольцо – смело прячьтесь в зданиях. Во

ФАКТЫ

- **20** миссий в 2 кампаниях: германской и британской
- **8** специализаций солдат: от стрелка до разведчика
- **7** видов техники, включая зенитки, танки и авиацию
- **3** уровня опытности для каждого бойца
- более 100 юнитов одновременно участвует в битвах
- более 30 боевых единиц у каждой из сторон



ВОЙНА НА ВСЕ ЛАДЫ

Пусть большинство миссий в игре сводится к традиционным атакам, защите или захвату, выполнены они со вкусом. DRvsAK сочетает бесшумные stealth-операции с масштабными баталиями и штурмом крепостей. В распоряжении игрока имеется все необходимое для любых действий. В скрытной вылазке очень кстати придутся разведчики, незаметные и зоркие. Для засад пригодятся гранатометчики. А настоящее веселье начинается тогда, когда на сцену выходят тяжелые танки, артиллерия и даже авиация! Последняя используется как в разведывательных целях, так и для авиаударов. Враг, правда, тоже умеет летать, поэтому услугами зенитных частей лучше не пренебрегать.





Все бегут в ларек за пивом.

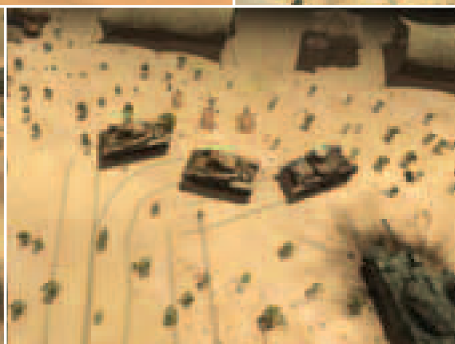


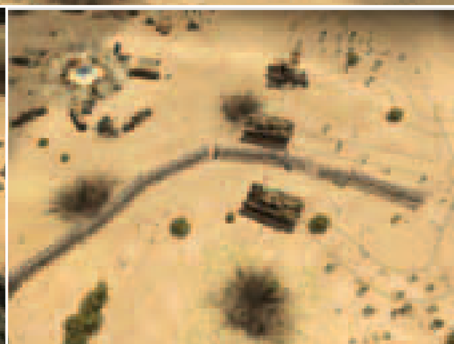
Бабахнули в упор.


Штурм превратился в бойню. Благо, загрузка быстрая.


Окопы и колючая проволока – не метод против танков. Лучше использовать гранатометчиков-диверсантов.







УЧИМ ИСТОРИЮ


Брифинг перед миссиями, кроме описания боевых задач, содержит подробную историческую справку. Пройдя игру до конца, ты получишь комплексное представление о войне Англии и Германии в африканских песках.

время горячих уличных боев, перемещая отряд из дома в дом, я не раз помянул добрым словом ***Command & Conquer: Generals***. Обстановка городских сражений передана с той же правдоподобностью (насколько я, лицо гражданское, вообще могу судить о правдоподобности сражений) и атмосферностью. Хотя истинным эстетам я бы рекомендовал давать бой в открытом поле. Только там можно в полную силу насладиться плавностью и грациозностью анимации солдатиков.

И В ПУСТЫНЕ БЫВАЕТ КРАСИВО

Тебя, должно быть, живо интересует вопрос: о каких таких городах этот сумасшедший журналист только что говорил? Мы же в Африке, где, как известно, «гориллы, злые крокодилы» – но никак не города! Конечно, Empire State Building в здешних краях не встретишь, но глинобитных лачуг аборигенов в достатке. Разработчики не стали «паразитировать» на природной пустынности местности, хотя такой соблазн у них наверняка был. Считай, присыпал карту песочком, воткнул пару валунов – и вперед, за Родину! Но в Digital Reality не поленились наполнить пейзаж небольшими поселками, сочными пальмами оазисов и остовами сгоревшей техники (все в 3D!).

Последний элемент ты, впрочем, можешь добавить и сам. Одна из самых аппетитных сторон игрового движка – интерактивность. Здания и машины зрелищно разрушаются, после чего не исчезают, а остаются лежать немым укором кровожадным воякам. То же самое с трупами и многочисленными осколками. Наконец-то поле боя выглядит как поле боя, а не как свежескошенный луг!

Здесь нет нудного строительства базы с обязательной «древесно-угольной» экономикой, нет штамповки клонированных юнитов








Никакой танк не может сокрушить могучий африканский огород.



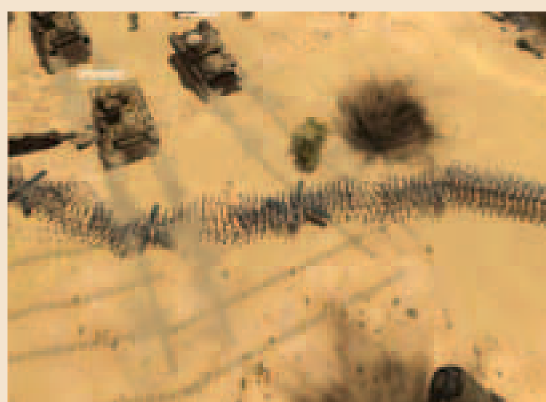
ПОЛ-ЛИТРА ДЕГТЯ В БОЧКЕ МЕДА

Конечно, DRvsAK не идеальна. В число позорных недугов отправляется искусственный интеллект. Заморочки стары как мир, а потому еще более обидны. Только успеешь забыть о проблеме pathfinding'а – она тут как тут! Солдатики нередко создают подозрительные очереди за углом дома, а грузовики могут долго крутиться на месте, пытаясь что-то объехать. Апогей же кретинизма – неспешные прогулки под огнем противника. Получив приказ следовать из пункта А в пункт В, юниты, аки стадо баранов, отправятся его выполнять, игнорируя возникшего на пути врага. Ответный огонь начнется лишь по достижении указанной точки. Установки «Огонь по желанию» или «Отвечать на огонь» в данном случае не помогают. Спасает положение лишь специальный приказ «Двигаться и атаковать», но к чему такие сложности? *[ну, скажем, в Warcraft III такая же система – никто ее чересчур сложной не находит... – ред.]* Разочаровала казавшаяся такой перспективной возможность отдавать приказы на паузе. PR нам не соврал, бой действительно можно остановить и, сориентировавшись, сделать распоряжения. Однако графически приказы не отображаются, а запомнить, чего ты скомандовал каждому из 30-ти солдатиков и 5-ти танков сложновато...

Напоследок докопаемся до миссий. Милые наши разработчики, сколько можно защищать, захватывать и спасать? Я понимаю, что на войне обычно только защищают, захватывают и спасают. Но вы талантливые люди, придумайте что-нибудь, удивите нас! В конце концов, это – ваша работа.

КОПАЕМ ВГЛУБЬ!

Геймплей DRvsAK проработан на порядок глубже, чем в прочих стратегиях. Например, танк не просто характеризуется величиной брони. С разных сторон на нем могут быть установлены бронепластины разной толщины. Соответственно, расположение машины непосредственно влияет на успех боя. Танки, кстати, можно «окапывать», превращая их в стационарные, но хорошо защищенные огневые точки. Кроме того, у всей техники присутствуют подсистемы. Ты можешь вывести из строя орудие вражеского бронетранспортера, и экипаж сам вылезет наружу. С другой стороны, бывает разумно устранить живой состав, технику особо не повреждая – трофей, как-никак.



СТИЛЬНО И СО ВКУСОМ

Несмотря на перечисленные недостатки, «Пустынные крысы против корпуса 'Африка'» получилась очень даже неплохой игрой. Я бы сказал – лучшей из имеющихся на сегодня *трехмерных* тактических RTS о Второй Мировой войне (на столпы типа ***«Блицкрига»*** и ***«Противостояния»*** замахиваться не будем). Очень красивая внешне, с интересным геймплеем, затрагивающая мало освещенный театр действий – плюсы налицо. А минусы – у кого их нет?



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0

+ Масштабные бои, свежий взгляд на ценность живой силы.
– Защищать, захватывать и спасать надоело. Слабый AI.

ГРАФИКА 8.0

+ Спецэффекты, анимация, 3D. Наконец-то остовы машин и трупы не исчезают.
– Мертвые солдаты часто лежат в одних позах, этакое синхронное умирание.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Эрвин Наги и Тамас Крейнер в исполнении Венского Оркестра.
– Однообразные, звучащие невпопад реплики выводят из себя.

ДИЗАЙН 7.0

+ Сделать пустыню интересной – заслуга. Городки, оазисы – красота!
– Но пустыня – она и в Африке... Вся игра проходит в песчано-желтых тонах.

УДОБСТВО 6.0

+ Интуитивно понятный интерфейс, покладистая камера.
– Вот если бы еще юниты стреляли на ходу без особого на то указания...

ИТОГО

На удивление увлекательный проект. Особенно, если учесть избитость темы.



7.0

KNIGHTS OF THE TEMPLE: INFERNAL CRUSADE

ТАМПЛИЕР – ВСЕМ РЫЦАРЯМ ПРИМЕР!

ЖАНР ИГРЫ	
Action	
ИЗДАТЕЛЬ	
TDK Mediactive	
РАЗРАБОТЧИК	
Starbreeze Studious	
ПОЙДЕТ	
Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)	
ПОЛЕТИТ	
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Один	
КОЛИЧЕСТВО CD	
Один	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.knightsofthetemple.com	


Как и положено, городская гавань населена толпами мерзавцев и негодяев.


Как видим, замах и меч героя поистине страшны.



О КОМПАНИИ

Шведская компания Starbreeze Studious является крепким середнячком современного игростроя и славится такими проектами, как Enclave и ныне обозреваемый Knights of the Temple. Сейчас компания разрабатывает Enclave II (на сей раз в жанре «средневековой фэнтези») и загадочный проект с кодовым названием Hollywood.

Текст: Савченко Алексей

Нам, людям информационной сферы, городов и однообразных будней, свойственно периодически предаваться мечтам о тех славных временах, когда в руках у тебя верный меч, в горячем сердце вера в великие идеалы, а впереди ясная, практически невыполнимая, но такая благородная цель. О тех славных деньках, где ты вместе со своими братьями-рыцарями скачешь навстречу приключениям, опасностям и сражениям; где честь и слава, гордость и сила, любовь и отвага! Разработчики игр знают об этих грезах. Сочетая коварство с великодушием, они пользуются нашими мечтами – и создают миры, за которые мы спешим заплатить деньги.

КРЕСТОМ И МЕЧОМ

Команда **Starbreeze Studious**, известная нам по динамичной и мрачной игрушке ***Enclave***, продолжает отрабатывать золотую жилу готического средневековья. На этот раз они предлагают жадному общественному вниманию игру о похождениях молодого тамплиера по имени Поль с членисто-ного-онкологической фамилией де Рак (de Raque). Сильный, умный и смекалистый Поль становится на пути у некоего злобного епископа, чье имя настолько ужасно, что на протяжении всей игры даже не раскрывается.

Ранее известный в округе как богобоязненный монах и «просто душка», благородный старец теперь подвергается тлетворному влиянию чего-то не очень хорошего... И буквально за считанные недели превращается в одержимого темными страстями служителя зла. Некоторое время спустя, скрывая свои новые наклонности, но проявляя набор очевидных признаков маниакально-депрессивного психоза, злобный малефик похищает девушку Адель, обладающую весьма неслабым магическим потенциалом. В ее компании и при свите единомышленников епископ отправляется в турпоход по славным местам крестовых походов. К сожалению, цель епископа – не образовательная экскурсия. Используя эксклюзивные умения несчастной девушки, он стремится открыть врата в ад, впустить в наш мир демонов, бесов, чертей, варнаков, усопших грешников, а также прочую нечистоплотную дрянь.

Узнав о замысле епископа, Поль помолился перед святым делом, тщательно наточил свой клинок и отправился по следу. Перед ним стоит две задачи: провести обряд экзорцизма над марионеткой зла и освободить несчастную.

СВЯТЫМИ МЕСТАМИ ВЫМОЩЕНА ДОРОГА В АД

Несмотря на свой почтенный возраст, епископ скачет быстро. Путь пролегает через двадцать пять уровней, располагающихся в различных локациях. Здесь пересеклись строгие готические черты средневекового монастыря и жаркие улочки восточных базаров; пляшущие тени подземных катакомб и колышущиеся над деревянными крышами гавани мачты кораблей; помнящие жар схваток пески Святой Земли и испещренные следами стрел бастионы крестоносцев... Все это – ингредиенты уникаль-

Здесь пересеклись строгие готические черты средневекового монастыря и жаркие улочки восточных базаров

ГОТИЧЕСКИЕ ПАСССАЖИ



Редкий игровой проект нынче обходится без участия известных – а в некоторых кругах практически культовых – музыкальных коллективов. Рыцари Храма исключением не будут, и часть из заявленных треков будут написаны проектом с нидерландской пропиской под названием Within Temptation. Посмотри на эти милые, добрые и жизнерадостные лица обитателей гот-сцены. Я, разумеется, скачал и послушал... что сказать – рубить, дорогие мои, однозначно рубить вражин под такую музыку!

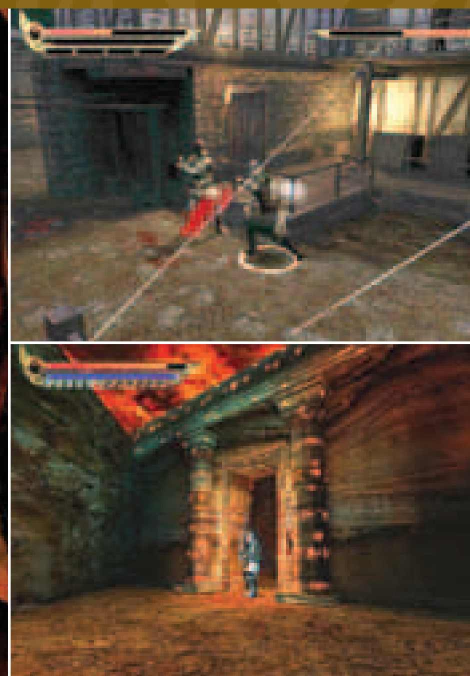


Кровь в игре льется жирными, красными реками...



То ли главный герой просто сильно ударил, то ли использовал Силу...





ного стиля игры, который создает разнообразную, но цельную игровую атмосферу.
Что касается злобного населения этого мира, которое будет всеми силами пытаться отправить Поля в мир иной раньше срока, то здесь тоже все в порядке. Приличный бестиарий приблизительно в сорок позиций не заставит долго искать жертву, мнящую себя охотником. Среди противников привлекают внимание такие милые создания, как Демоны Сладострастия, Монахи-мясники и Сарацинские Убийцы. Насчет воображения разработчиков можно не беспокоиться: некоторых из этих персонажей с легкостью можно представить себе тихо ползающими где-нибудь в переулках знакомого городка Silent Hill.

КОГДА В ДЕЛО ВСТУПАЕТ СТАЛЬ

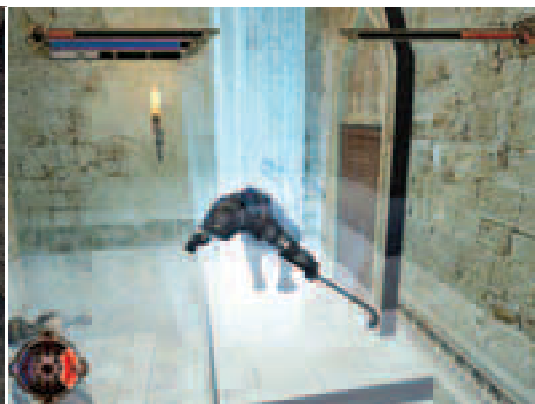
Что противопоставить тем, кто покушается на жизнь воина святого ордена? Вопрос решается просто – орудий защиты своего веского авторитета в игре более чем достаточно: мечи, топоры, булавы, магические приемы, луки, арбалеты и т.д. Бить можно честно, можно подло – в конце концов, ради победы Света все средства хороши; не забыты и зрелищные комбо.
Чтобы облегчить жизнь нашему Lawful Good-приключенцу, в игре присутствует механизм «самонаведения» на врага – тебе не нужно самому поворачиваться лицом к противнику. Если же ты подумал, что тебя лишают тактического преимущества начать рубилово с врага, чья рожа больше всего не понравилась, спешу утешить – помимо автоматического прицеливания есть и ручное; так что все в твоих руках, Воин Храма.
Возвращаясь к комбо: система выполнена на пять баллов, предоставляя игроку совершать как стандартные, так и совсем уж неполиткорректные действия в отношении врага. Устрашающе помахать саблей над головой, ударить пару раз по почкам, сломать щит растерявшемуся противнику и, завалив его на землю, медленно отрубить какую-нибудь конечность... Это совсем не сложно – управление хранит верность святой простоте аркадного лозунга «руби-и-мочи». Процесс

ДАНЬ РЕАЛИЗМУ

Кстати говоря, пару слов о различных стреляющих видах оружия. Дабы жизнь малиной не казалась, у игрока отобрали перекрестие, которое помогает по-человечески прицелиться. Это мол, для того, чтобы добавить в игру самого настоящего средневекового реализма. То есть – перед нами лук со стрелой, перед нами цель; игрок мысленно слюнявит палец, прикидывает ветер и спускает тетиву, пытаясь уничтожить ретивого, а иногда даже пытающегося уклониться врага. Сперва получается в лучшем случае через раз – освоение системы требует практики; начинающему игроку стрельба попортит немало нервов. Так что готовься к сложностям и достойному испытанию своих способностей.







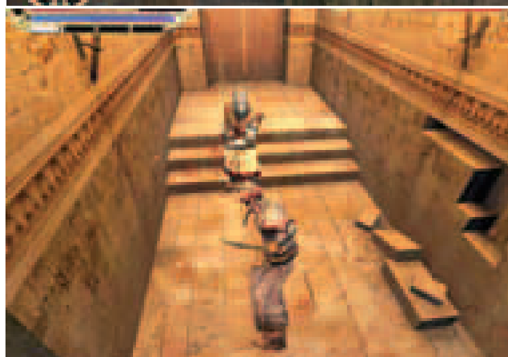


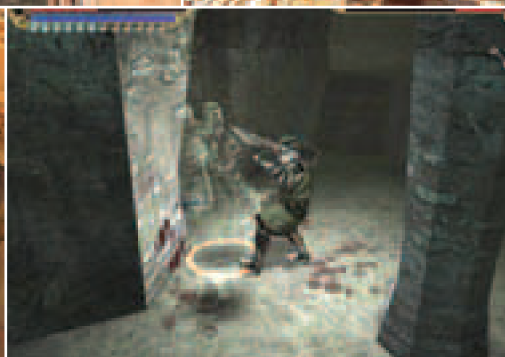


Жестокий и предательский удар уже готов обрушиться на нижнюю часть спины славного тамплиера!



Не знаю, как тебе, а мне больше всего коврик жалко.





шинкования «несогласных» в мелкую кровавую стружку радует глаз. Разработчики скромно ссылаются на сто шестьдесят различных движений и анимацию с применением motion capture...

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ

Геймплей прост и в то же время притягателен. Приятный сеттинг позволяет окунуться в средневековую жизнь с головой. Конечно, игра довольно-таки предсказуема – это становится понятно минут через двадцать. Исследование уровней, собирание и использование предметов, многочисленные трупы врагов, нахождение и выучивание новых движений и способностей... Все это опробовано многое количество раз. К чести разработчиков скажем – они смогли скрасить тяжелые будни игрового процесса множеством непредсказуемых деталей, интересным затягивающим сюжетом и удобностью управления. При кажущемся однообразии, в этой игре мы настойчиво ждем старых конфет в новой красивой обертке и даже ни разу не жалуемся. Один вид нового монстра на уровне, колдующего нечто страшное и красивое, способен повергнуть в безутешную детскую радость любого из эстетов. Это старый, проверенный hack'n'slash со всеми традиционными фишками – и он либо нравится, либо нет. Других вариантов не дано.

КИНО, КИНО, ДА ЗДРАВСТВУЕТ КИНО!

Что хочется отметить напоследок, так это все тот же стиль и потрясающий оттенок кинематографичности. Музыка – это отдельная песня (sic!). Даже пафосный марш, который можно было скачать на сайте еще до выхода игры, «зажигает» на все сто процентов, заставляя бороться во имя добра. Активное использование cut scenes и прочих не совсем интерактивных элементов погружают тебя в историю KOT очень глубоко. Мы получили игру, которая способна скрасить скучные вечера, подарив нам ни много ни мало – увлекательную и красочную историю, рассказанную в знакомом стиле.

ФАКТЫ

- **14** уровней
- **7** глобальных локаций
- **40** типов противников
- **150** видов анимации motion capture
- **27** музыкальных композиций
- **1** известная готическая группа
- **1** герой со странной фамилией



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
- \+ Прекрасный сюжет; большое разнообразие монстров, предметов и локаций.
- − Несмотря на все ухищрения, геймплей имеет свойство со временем надоедать.

ГРАФИКА 9.0
- \+ Высокий уровень детализации, множество качественных заставок на движке.
- − Всякие мелочи – например, однообразие текстур в пределах одной локации.

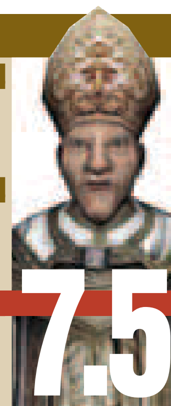
ЗВУК И МУЗЫКА 10.0
- \+ На мой личный взгляд – именно такие, какими и должны быть в такой игре.
- − Само собой, о вкусах не спорят… Но минусов у этого саундрека нет.

ДИЗАЙН 7.0
- \+ Дизайн выполнен с особой тщательностью и прекрасно передает атмосферу эпохи.
- − Ясно, что разнообразие катакомбам по статусу не полагается… но все же.

УДОБСТВО 7.0
- \+ Удобная система боя; даже камера ведет себя подобающе и почти не буянит.
- − Лук без перекрестия; некоторые баги с определением цели во время боя.

ИТОГО

Для фанатов жанра – обязательно. Для прочих – повод тоже стать фанатом.



7.5

DEAD MAN'S HAND

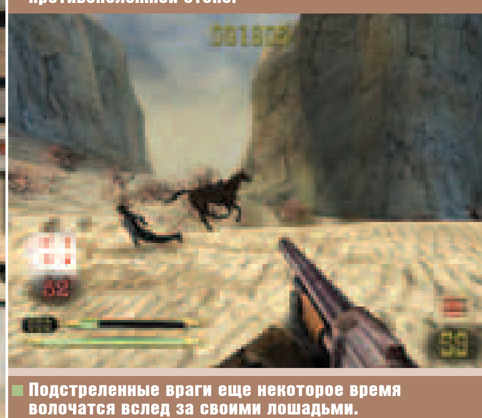
ЛАПКА МЕРТВОРОЖДЕННОГО



Текст: Егор Просвирнин



Сейчас я выстрелю, а его отбросит к противоположной стене.



Подстреленные враги еще некоторое время волочатся вслед за своими лошадьми.

ЖАНР ИГРЫ	First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Human Head Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 196Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.dead-mans-hand.com

D*ead Man's Hand* – более чем странный проект известной по нескольким приличным играм студии Human Head Studios. В этом шутере от первого лица органично сочетаются как элементы затрапезного мракобесья, что продается в американских супермаркетах по рупь сорок в базарный день и имеет мерзкое название «value title», так и запчасти от high-end продуктов AAA-класса, которым все уважающие себя рецензенты ставят по 110% рейтинга авансом.

Действие сего вроде как вестерна происходит на дикомдиком западе, во времена ковбоев, чингачгуков и клинтовиствудов. Играть придется, однако ж, не за белолицего мачо в широкополой шляпе, а за вполне себе краснокожего «коренного американца», невесть за какие заслуги сделанного главным героем игры (личностного обаяния в нем самый минимум). Сюжет убог и примитивен (мы занимаемся планомерным отстрелом бывших подельников), подается в виде текстов на пару-тройку предложений на экране загрузки перед началом миссии.

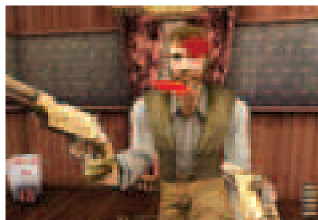
Впрочем, при встрече с очередным боссом (здесь есть боссы!), игра подсовывает нам вроде как кынофыльм, в котором главный герой и подлежащий укрощению злодей долго и нудно обмениваются гадкими колкостям вкупе с обещаниями натянуть друг другу задницу на уши. Затем злодей картинно убегает, а мы бросаемся в погоню, радостно постреливая в злодееву спину из всех доступных стволов. Тут нужно сделать маленькое пояснение – система сохранений в этом шедевре тяжело больна на все части тела сразу (тяжелое наследие консольного прошлого, с Икс-боксом поведешься – ума не наберешься!), посему в проекте наличествует лишь автоматическое сохранение по факту завершения очередной миссии. То бишь, если ты, дорогой читатель, прошел почти весь уровень, а перед самым его окончанием вражеская пуля тебя таки сразила, то придется начинать с самого начала. Оптимизма, коммунизма и постмодернизма сей факт добавляет просто невероятно. Для полноты картины к нему следует присовокупить ужасную графику (еще один шрам от встречи с консольным демоном): мутные, что глаза алкоголика, текстуры, дикие модели, тошнотворного вида вода (которую-то и за воду не сразу примешь), убогие спецэффекты, которыми неумные разработчики пытаются сорить на каждом углу.

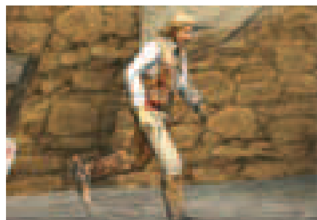
Главный герой и подлежащий укрощению злодей долго обмениваются обещаниями натянуть друг другу задницу на уши



О КОМПАНИИ

Human Head Studios была основана в 1997-м году и является автором нескольких интересных игр. В частности, в недрах этой конторы была создана легендарная Rune (замечательный слэшер о похождениях викингов) и Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock («игроизация» культового фильма ужасов «Ведьма из Блэр»).





Дело несколько поправляет лицевая анимация, которая, впрочем, выглядит на этих лицах с треугольными носами, по меньшей мере, комично. Показателен такой факт – выставив перед первым запуском игры все настройки на максимум и бросив первый взгляд на игру, я решил, что ошибся с настройками, и везде стоят минимальные значения. Все это безобразие более всего походит на первые разработки на движке *Lithtech* тысяча девятьсот девяносто бородатого года выпуска.

ЛОЖКА МЕДА

«Но есть ли хоть какой-то позитив в этом царстве мрака?» – воскликнет запуганный читатель. Первая позитивная сторона – замечательный физический движок, благодаря которому картонный мир игры начинает хоть чуть-чуть походить на настоящий. Убиенные злодеи (которых на каждую миссию приходится не менее полусотни) картинно выпадают из окон, ломая собой рамы, медленно и печально сползают со склонов гор, удивленно отлетают в стороны при выстреле в упор из дробовика, весело катятся вглубь шахт по рельсовой дороге. К сожалению, из-за мерзкой привычки трупов исчезать, мы не можем в полной мере насладиться их красивыми смертями – только-только подойдешь к трупу, чтобы получше рассмотреть изгиб ноги, как он сразу же исчезает в разреженном эфире.

Кроме эффектных смертей наличествует некая разрушабельность уровней, выраженная в возможности сносить к чертям собачьим расставленные на пути нашего следования навесы. Выстрелил в опору навеса – он и грохнулся вниз, придавив насмерть стоявшего под ним бандюка. Если же стоящую под навесом бочку с порохом взорвать выстрелом, то несчастный ку-

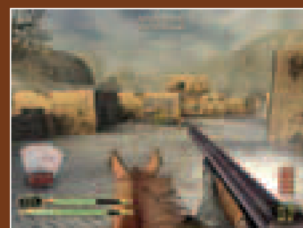
ФАКТЫ

11 единиц оружия, включая динамит, пистолеты и ружья

1 босс со шкалой здоровья в конце каждого задания

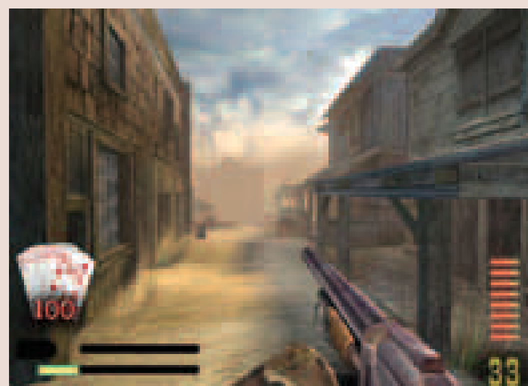
50 (в среднем) убитых негодяев и подлецов за одну миссию

355 зевков, совершаемых во время прохождения игры



ВЕСТЕРНЫ

Разработчики Dead Man's Hand вдохновлялись в своих трудах неправедных атмосферой фильмов в жанре «вестерн», то есть фильмов о ковбоях, индейцах и покорении Дикого Запада. Это один из наиболее старых жанров в кинематографе, являющийся символом американского кино. Одним из самых известных и популярных актеров и режиссеров этого жанра является Клинт Иствуд, воплотивший на экране образ мужественного борца за справедливость. Самыми известными из его фильмов являются «Bird» и «Unforgiven», которые нельзя назвать чистыми вестернами – они лежат на стыке множества жанров, к тому же, в них очень много личных переживаний актера.





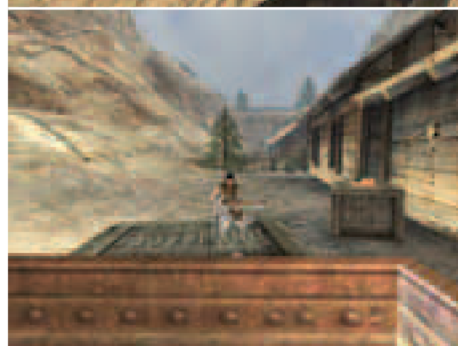
Босс уровня шалит, кидаясь зажигательной смесью.

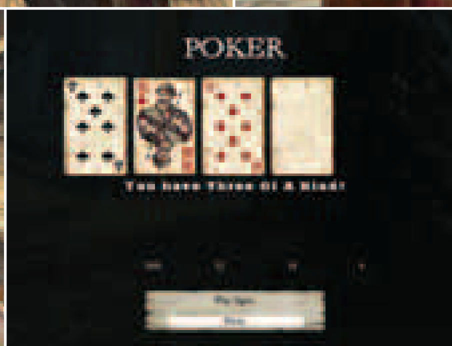


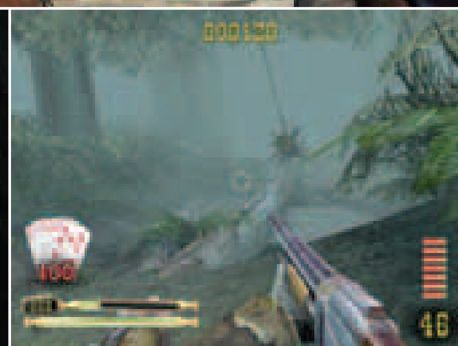
Периодически действие прерывается вот таким вот «кином».


От судьбы в виде заряда дроби не убежишь!

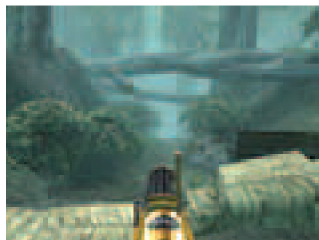

Через секунду оппортунист красиво осядет на землю.







ОРУЖИЕ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ


Освоение Дикого Запада совпало с подъемом производства огнестрельного оружия. В поселениях ковбоев и рабочих на рудниках, которые проводили свободное время за азартными играми и выпивкой, оружие нередко пускали в ход при ссорах и драках.

сок дерева подкинет и унесет в сторону взрывной волной. Еще можно гонять выстрелами по уровню арбузы и прочие фрукты, выполняющие чисто бутафорские функции. На этом, увы, действие физического движка заканчивается – расколотить дверь стрельбой или оторвать перила у лестницы динамитом нельзя ни в коем случае.

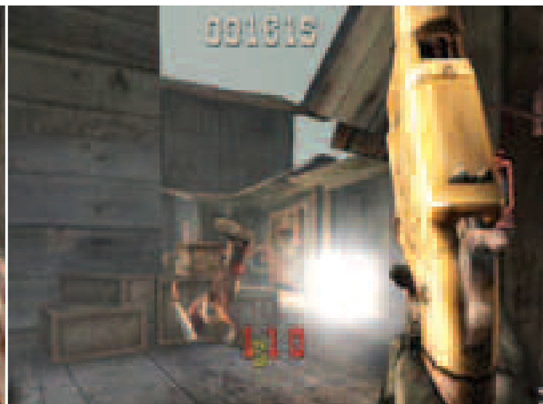
Другое светлое пятно – грамотная работа со скриптами. Периодически вороги толкают на нас тележки и вагонетки, груженные динамитом, ставят на нас ловушки (не посмотрел под ноги – получи бревном с шипами по лицу) и пытаются запугать (выходишь из дверного проема – а рядом с головой в косяк топорик: р-р-раз! Дескать, привет от босса уровня). Но сам процесс битвы с негодяями механичен до дрожи в пятках. Следуя Единственно Верному Пути (какие-либо развилки или, упаси боже, альтернативные пути прохождения не предусмотрены) ты знаешь, что с периодичностью в десять-пятнадцать секунд из-за угла будет выпрыгивать очередной претендент на пулю в лоб.

Здесь интересно отметить изменение игрового процесса в зависимости от уровня сложности. На легком уровне враги будут дохнуть от одного-двух выстрелов, превращая всю игру в банальный тир (ощущение усугубляется наличием огромных размеров счетчика очков, торчащего ровно посредине экрана). Очки даются за все – за убийства, за взрывы, за сбивание шляп с врагов, за выстрелы в голову и убийство оппортунистов в прыжке. Выставив среднюю сложность, ты с удивлением обнаружишь, что враги прибавили в хитпойнтах раз эдак в пятнадцать, и теперь на убийство одного ре-

Если ты прошел почти весь уровень, а перед самым его окончанием вражеская пуля тебя таки сразила – придется начинать сначала







Этот труп хотел летать...


Если взять чуть ниже, взрыв бочонка с порохом весело осветит мрачные своды шахты.

дисочника нужно столько же времени, сколько раньше было необходимо для зачистки половины уровня. На высшем же уровне сложности все превращается в форменный бордельеро, остроту которому придает отсутствие возможности сохраниться в нужный момент. В настоящий тир игра превращается во время поездки на лошади – лошадка движется по уровню сама по себе, тебе остается только отстреливать подваливающих со всех сторон врагов.

ПОКОРЕНИЕ ДИКОГО ЗАПАДА

Покорение Дикого Запада было связано с перемещениями множества поселенцев на новые места. Так, к 1848-му году континент пересекли 42 500 тыс. мужчин, 5 000 тыс. женщин и 2 500 тыс. детей. Что любопытно – среди переселенцев было крайне мало женщин (мало их и в игре). К 1858-му, когда строился город Денвер, среди тысячи его жителей было всего лишь пять женщин. Постепенно соотношение между мужчинами и женщинами достигло равновесия, чему очень способствовало строительство железной дороги, соединившей берег Атлантического океана с берегом Тихого, а также сократила многомесячный, исполненный страданий путь до неутомительной поездки в несколько дней.



ДОБАВОЧКИ

Приятная деталь – перед каждой миссией тебе предлагают поиграть в покер. В случае выигрыша ты получаешь дополнительное количество патронов. Кроме того, можно выбирать себе снаряжение – есть по три штуки пистолетов, ружей и дробовиков (на задание можно взять лишь один образец каждого вида). Наконец, иногда, помимо основной «сюжетной» линии, всплывают дополнительные бонус-миссии, для прохождения не обязательные, но рекомендуемые. Также игра радует замечательной озвучкой – именно так, по моему скромному, и должны разговаривать отпетые негодяи и висельники. Хрипло, слегка пьяными голосами, выдавая одну скабрезность за другой, угрозу за угрозой. Музыка ни в чем не уступает – очень приятные инструментальные композиции имеют ценность и вне игры.

ГРУСТНЫЙ ФИНАЛ

Перед нами довольно-таки мерзкий представитель шутеров от первого лица. Его минусами является практически все – графика (может, на консолях это и нормальная картинка, но на PC подобный видеоряд вызывает отвращение), сам игровой процесс (тупой отстрел бесконечных врагов, время от времени разбавляемый схватками с боссами), глупый и неинтересный сюжет, полная линейность прохождения. В плюсы можно записать милую физику, хорошую музыку с озвучкой и... все. Нужна ли тебе игра столь сомнительного качества, когда вокруг множество куда более интересных проектов? Я думаю, Dead Man's Hand не стоит твоих денег.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.6

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.2



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Категория	Оценка	+	–
ИНТЕРЕСНОСТЬ	2.0	Высокая динамика действия, боссы дополнительно поддают жару.	Слишком однообразный игровой процесс, виденный нами не раз и не два.
ДИЗАЙН	5.0	Города-призраки местного розлива выглядят довольно атмосферными.	Уровни полностью линейны; ни о каком повторном прохождении нет и речи.
ГРАФИКА	3.0	Хороший физический движок, очень зрелищные смерти врагов.	Размытые текстуры, ужасные модели, примитивные уровни, мерзкая вода.
УДОБСТВО	7.0	Во время игры никаких серьезных претензий к интерфейсу не было.	Торчащий посреди экрана счетчик очков неплохо бы убрать подальше.
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0	Приятные инструментальные композиции, хорошая озвучка персонажей.	Неубедительные звуки шагов главного героя, странные звуки выстрелов.

ИТОГО

Мерзкое творение уважаемой студии не вызывает ничего кроме удивления.

3.0



SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

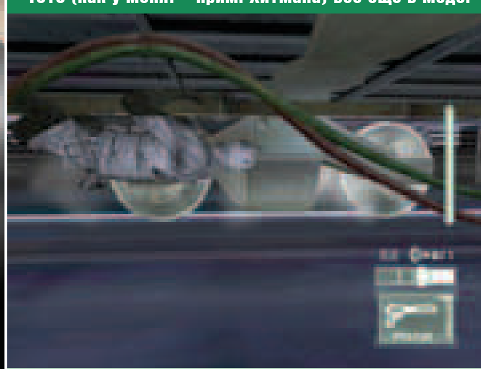
СНОВА В ТЕНЬ



Текст: Иван Закалинский



Спонсор игры – SonyEricsson. На дворе 2006 год, а T610 (как у меня! – прим. Хитмана) все еще в моде.



Сэм Фишер ползет под днищем поезда. Супер-герой, куда от него денешься.

ЖАНР ИГРЫ	3rd-Person Shooter / Stealth
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	New Media Generation
РАЗРАБОТЧИК	Ubisoft Shanghai / Ubisoft Montreal
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.splintercell.com

Оригинальная *Splinter Cell* заслуженно стоит в ряду самых успешных проектов за последние пять лет, объединяя в себе классическое ныряние в тень из *Thief: The Dark Project* и супершпионские гэджеты из приставочного *Metal Gear Solid*. Продолжение к хитовой игре готовили долго, не забывая снабжать игровую общественность вкусными обещаниями о еще более отточенном игровом процессе и совершенно невообразимом мультиплеере. И вот сегодня нам предстоит узнать, не испортилась ли со временем вкусная начинка игры, и так ли хорошо усваиваются игроком долгожданные нововведения. Сразу раскрываю всю интригу *Splinter Cell: Pandora Tomorrow*...

ВОДА И КАМЕНЬ, ЛЕД И ПЛАМЕНЬ

Это две разные игры. Одна – уже довольно седой stealth-action о похождениях бравого суперагента Сэма Фишера, а вторая – невероятное мультиплеерное чудо, равного которому до сих пор в игровой индустрии не было. Я не преувеличиваю, и не надо просить меня стереть слюни радости с монитора. Ты хоть раз задумывался, что будет, если запустить на одну темную карту команду скрытных бестий а la Сэм Фишер и нескольких вооруженных по последнему слову техники наемников? Говоря человеческим языком, скрестить ***Splinter Cell*** и ***Rainbow Six***? Разработчики задумались, решили, как будут претворять эту безумную идею в жизнь и сделали нам красиво, интересно и захватывающе. Но сначала о сингле.

Я ЗАНИМАЮСЬ ЭТИМ ОДИН И В ТЕМНОТЕ

Стандартная сюжетная завязка: сумасшедший террорист из захолустной страны третьего мира (скажи честно, кроме урока по географии ты где-нибудь о Восточном Тиморе слышал?), симпатично-зеленое биологическое оружие (конечно, в руках у террориста) и Большая Угроза, Нависшая над Мировым Кладезем Добродетели и Мира (сокращенно США). Следить за перипетиями сюжета не очень просто, да, в общем-то, и не сильно нужно – на игровой процесс он влияния практически не оказывает. А в остальном все так, как будто и не проходил год с момента появления на свет оригинальной игры. Все тот же мускулистый Сэм Фишер обтянут в черный латексный костюм. Все та же полоска указывает нам, насколько хорошо видно нас потенциальным врагам. И потенциальные враги все так же с радостью ударяются затылком об наш локоть, чтобы после увеселительной прогулки на фишеровских плечах ока-

Следить за перипетиями сюжета не очень просто, да и не сильно нужно – на игровой процесс он влияния практически не оказывает



О КОМПАНИИ

■ Разработкой Pandora Tomorrow занимался крупнейший мировой издатель Ubisoft, главный офис которого находится во Франции. Если быть точнее, бремя создания игры возложили на свои плечи две дочерние компании издателя, располагающиеся в Монреале и Шанхае. Может быть, именно поэтому мы получили две разные игры?





заться там, где их больше никто до конца миссии не найдет. А сам главный герой в это время продолжит свой путь к заветной цели.

Сингл иначе как набором новых карт, в общем-то, и не назовешь. Хотя, конечно, появилось несколько новых движений – красивых, но совершенно бесполезных на протяжении 95% прохождения. Туда же кладем гэджеты, которые используются либо по прихоти сценаристов, либо в том случае, если игроку уж совсем делать нечего. А все остальное время тактика стара как мир: подбираемся под покровом тени к жертве, оглушаем, относим в темный угол, ползем дальше. Как вариант: выносим из пистолета или навороченного автомата.

Кстати, занятное нововведение: у врагов есть три стадии «встревоженности». При первой они натягивают на себя бронежилеты и начинают старательней высматривать игрока по углам, при второй надевают шлемы и/или очки ночного видения, а при третьей объявляется плановый аврал, и миссия заканчивается. Понятно, что не победой. Хороший стимул выносить супостатов до того, как они успеют передать свой предсмертный хрип по рации.

Новые локации не то чтобы заставляют нас потеть от напряжения или полностью погружаться в мир игры, но кое-где до уровня оригинала дотягивают. Враги в целом все так же в меру глупы, но научились некоторым новым приемам. Например, потеряв из виду главного героя, они продолжают вести беглый огонь в направлении его бегства, иногда даже успешно попадая.

Главное, что можно сказать о режиме однопользовательской игры – вторичность. Все это уже было в большом количестве и, надо признать, порядком поднадоело. При том, что местами продолжение отстает от оригинала на полкорпуса как в

ФАКТЫ

1 главный герой против сотни врагов

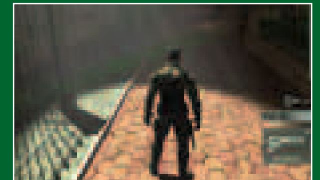
2 разных по качеству игровых режима

3 новых движения у Сэма Фишера

4 игрока – среднее количество в мультиплеере

■ много новых локаций по всему миру

■ обязательная миссия на подводной лодке в комплекте



РЕЖИМЫ ЗРЕНИЯ

Как и раньше, в напичканной электроникой голове Сэма Фишера присутствуют оптические фильтры, один из которых отвечает за ночное видение, другой – за улавливание и обработку тепловых сигналов. И если первый стопроцентно нужен на протяжении всей игры, то второй идет скорее в качестве развлечения. В мультиплеере добавляются еще два фильтра, специально для наемников: детектор движения, отчетливо выделяющий быстро движущиеся предметы, и детектор электромагнитного излучения. В обоих режимах почти не видно окружающего уровня (весь экран заливается, соответственно, красным или синим), зато шпионов разглядеть они помогают здорово.





■ Автоматические пулеметы можно просто отключить, а можно натравить на врагов.



■ Главный злодей в нежных объятиях Сэма.



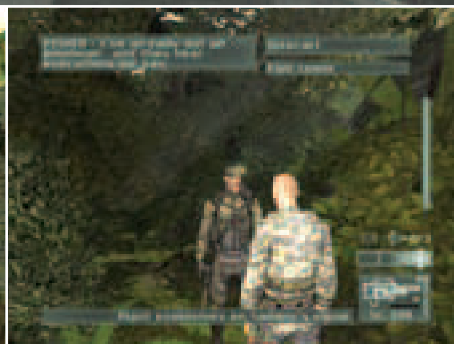
Крадемся среди зарослей марихуаны. Кстати, суперагентам при исполнении нельзя.



Фишер смотрит телевизор в компании с двумя почтенными евреями.







МЕНЯ СЛЫШНО?



Специально для мультиплеера в Pandora Tomorrow сделана поддержка голосовой связи – благодаря этой полезной функции действия однополчан можно корректировать не только письменным, но и устным матом.

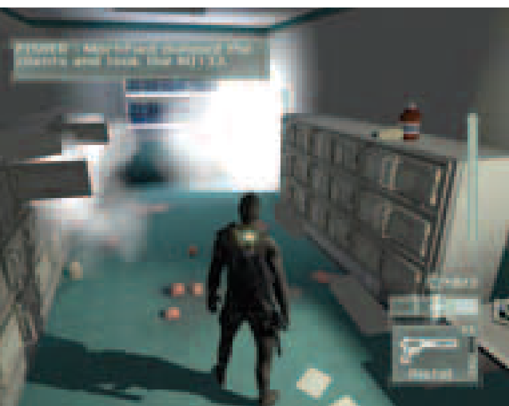
плане интереса, так и баланса. Создается впечатление, что сингл в игре – для галочки. Для жирной такой, симпатичной и весьма достойной, но галочки.

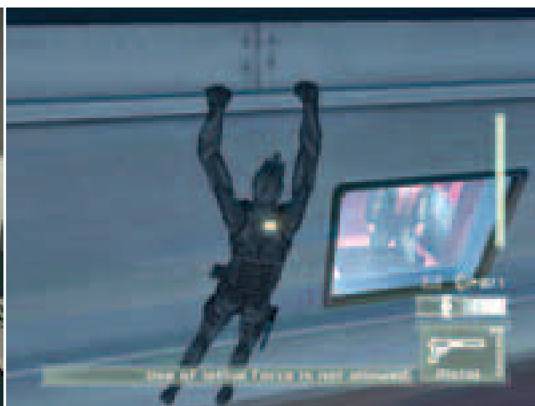
ТОМ И ДЖЕРРИ

А вот теперь о сладком. Основная аналогия, приходящая на ум во время захватывающих мультиплеерных побоищ – «кошки-мышки», причем с выверенным на сто процентов балансом. За кошек здесь выступают бравые наемники, снаряженные специальным оборудованием для обнаружения и уничтожения мышек – супершпионов. Эти парни не могут причинить своим противникам почти никакого вреда, но им это для победы и не требуется. Их жизненное кредо – тихая жизнь в тени. Честное слово, первое время мне приходилось совершать над собой нечеловеческие усилия, чтобы не носиться по всему уровню вприпрыжку, выступая за команду шпионов. В корне неверная тактика.

Шпион должен быть осторожен, скрытен и, главное, нетороплив. Сумасшедшая беготня – прерогатива наемников, игра за которых больше всего напоминает ***Counter-Strike*** «с наворотами». Ставим ловушки, включаем фонарик и/или один из двух оптических фильтров – и начинаем охранять вверенный нам объект. В это время наши противники по вентиляционным шахтам, в обход лазерных лучей, детекторов движения и видеокамер пробираются к своей цели. И если произойдет долгожданная встреча, сила всегда будет на стороне наемников. Шпионам останется только делать ноги, чиня преследователям всяческие препоны в виде ослепляющих гранат и парализую-

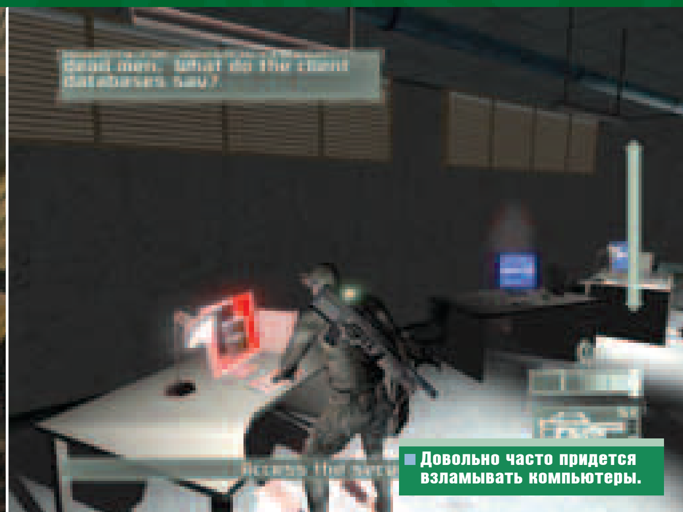
Первое время мне приходилось совершать над собой нечеловеческие усилия, чтобы не носиться по всему уровню вприпрыжку








Горящий внизу огонь шпиону не помеха.


Довольно часто придется взламывать компьютеры.

щих на несколько секунд ударов электричества.
Общее впечатление от мультиплеера – невероятно свежо, интересно и сбалансировано. Разнообразие игровых режимов и карт, несметное количество способов достижения своей цели и общий дух супершпионского боевика – все идет в комплекте с мультиплеером.

НОВЫЕ ДВИЖЕНИЯ

За время, прошедшее с предыдущей части, Сэм Фишер научился трем новым приемам. Первый – ползая по горизонтальной трубе, можно уцепиться за нее ногами и достать пистолет. Тот факт, что стрелять придется вверх ногами, агента вовсе не смущает. Второй – произведя классический split jump (Фишер упирается обеими ногами в расположенные близко друг против друга участки стены), можно перенести вес на одну ногу. Пригодится пару раз для продвижения по уровню. Ну и третий – если, прислонившись спиной к стене, Сэм доходит до дверного/оконного проема, он может быстрым движением преодолеть его так, чтобы никто внутри агента не заметил и продолжить движение по стене.



ДЕВУШКА, МОЖНО ПОТРОГАТЬ ВАС ЗА ТЕНЬ?

В графическом плане игра за год почти не изменилась. Освещение все также заставляет нас местами разевать рот и таращиться на стену, куда причудливой тенью легли контуры Сэма Фишера, на плечах которого отдыхает очередной охранник, а спецэффекты, особенно горящий огонь, ласкают глаз не хуже, чем год назад.
А вот в остальном движок уже начинает давать слабину. Не так заметные на первый взгляд благодаря превосходной игре света и тени, его недостатки становятся видны при полном освещении или включенном режиме ночного видения. Довольно простые модели врагов, не слишком четкие текстуры уровня, разве что на Сэма Фишера разработчики не пожалели ни треугольников, ни текстур в высоком разрешении, ни первоклассной анимации. Парень движется как живой, да и выглядит подобающе, не то что смахивающие на манекенов враги.
Звук хорош. Несмотря на то, что нашей главной задачей в игре является минимизация производимого шума; то, что все-таки доносится из динамиков, звучит правдоподобно. Музыка стандартная – за душу не цепляет, но и выключить себя не требует. Все как надо.

В ОДИНОЧЕСТВЕ ЛУЧШЕ НЕ УПОТРЕБЛЯТЬ

Итак, повторюсь: перед нами посредственный сингл и отличный мультиплеер. Последний будет привлекателен для большинства игроков ввиду своей оригинальности, сбалансированности и новаторского подхода разработчиков, и средней руки одиночный «mission pack», представляющий интерес только для тех, кто не знаком с оригинальной игрой, идет исключительно в виде довеска. Покупать такую игру или нет – решать, разумеется, тебе.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 9.1

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 8.5

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Отличный мультиплеер, дополненный одиночной игрой – местами занятной.
– Полная вторичность сингла; проигрывает первой части по многим параметрам.

ГРАФИКА 7.0
+ Чудесная работа движка со светом и тенью; отличные спецэффекты.
– В тех местах, где игры светотени нет, движок уже далеко не впечатляет.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Звук достоверен, красив и четок. Актеры для озвучки выбраны прекрасно.
– Музыка есть, но внимания на себя не обращает. Больше нареканий нет.

ДИЗАЙН 8.0
+ Стилистика супершпионского боевика отлично выполнена в обоих режимах.
– В сингле со «стилистикой» местами перебарщивают, превращая игру в фарс.

УДОБСТВО 8.0
+ В однопользовательском режиме все удобно, симпатично и функционально
– К интерфейсу мультиплеера приходится привыкать, но это дело одного часа

ИТОГО
Мультиплеерное чудо с синглплеерной посредственностью в комплекте.



7.5

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА 2: АДСКИЕ КАНИКУЛЫ

ТЕОРИЯ ЗАПАДЛОСТРОЕНИЯ



Текст: Святослав Торик



Шутливые подсказки помогают в нелегком деле западлостроения.



Аркадные элементы вносят определенное разнообразие в процесс.

ЖАНР ИГРЫ	Puzzle
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	JoWood Vienna
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.neighbours-from-hell.com

Дружная семья изданий (game)land издает сразу два журнала на букву «Х». В той или иной мере они освещают будни граждан, обожающих шутить над близкими и не очень людьми. Но если в том же «Хакере» информации по теме бывает немного (да и то – весьма специфичной), то журнал «Хулиган» полностью освещает проблему наведения на соседей искусственной порчи имущества, настроения, сна и отдыха. Но при всем при этом наибольшую интерактивность в данном вопросе проявляет серия игр *«Как достать соседа»*.

Мы не любим соседей за то, что они: вызывают милицию, если мы весело празднуем день рождения; любят приходить по пустякам в самый ответственный момент проявления отношений с любимым человеком; обвиняют нас в том, что именно мы засорили мусорную трубу молочными пакетами, хотя молоко мы уже давно не пьем; подсматривают за нами в глазок, надеясь обнаружить на наших руках кровь Джона Кеннеди. Короче, весьма неприятные они типы, эти соседи. За что их любить? Правильно, не за что. Нарушить покой гнусного дядьки-за-стенкой – дело святое, одобренное как минимум разработчиками из **JoWood**. Что ж, этим и займемся.

РЕЦЕПТ

Должен заранее предупредить, что никаких спичек в замочной скважине, петард в почтовом ящике и горящих газет на пороге не будет. Все очень прилично. Очень мирно. И в то же время – очень жестоко. Сегодня мы мучаем соседа осьминогом вместо чалмы, морским ежом в шезлонге, электрическим угрем в пруду, двигающейся ацтекской статуей, пикником с термитами, хождением по раскаленным углям с примесью бензина, взбесившимися быками – короче, добро пожаловать на ***«Адские каникулы»***!

Если ты не играл в первую часть, то знакомься: это Вуди, он – ведущий, единственный участник и сценарист телешоу «Как достать соседа». Он любит прикалываться над соседом, заставлять его краснеть перед окружающими и производить всяческие надругательства над святыми культурными ценностями. В первой части Вуди гонял соседа по дому, используя подручные предметы, и достал его так, что тот решил уехать на каникулы подальше от Вуди. Но парень не так прост, как может показаться: он собирается превратить отдых своего неприятеля в нескончаемые мучения.

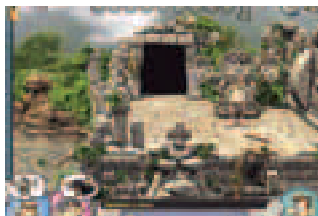
Впрочем, сосед оказался на каникулах не один. С ним отп-

Сегодня мы мучаем соседа осьминогом вместо чалмы, морским ежом в шезлонге, электрическим угрем в пруду…

О КОМПАНИИ



■ Студия JoWood Vienna (одно из подразделений крупного немецкого издателя JoWood) на рынке игровых разработок особо не выделяется. На ее счету пара достойных проектов: это Neighbors from Hell и стратегическая серия Die Volker. В России последняя известна как «Затерянный мир».





равилась и его матушка, которая прекрасно знает о гадостях Вуди, так что попадаться ей на глаза (равно как и на глаза соседу) – противопоказано. Еще в турпоездке обнаружилась некая Ольга с сыном. Сосед пытается закадрить эту славную культуристку, при этом издеваясь над ее отпрыском. Вуди одновременно старается и не дать развитие роману, и защитить сынка, благо доступных пакостей на каждом уровне предостаточно.

Игра чем-то напоминает многоступенчатые головоломки, в которых нужно собрать предметы и разместить их так, чтобы в итоге получилась некая реакция (в некоторых случаях – цепная). Например, если на уровне есть электрический угорь, рыба-пила, водоросли, акулий плавник и краб, то можно проделать следующие гадости: пилой подработать перила моста над прудом, в сам пруд запустить угря, на пляже положить грабли, накрыв их водорослями, акулий плавник нацепить на игрушечную подводную лодку, а краба запихнуть в холодильник с пивом. Так как соседушка имеет обыкновение выполнять некие действия в определенной последовательности (поспать, выпить банку пива, сходить искупаться, пройтись к пруду), то получится цепная реакция: сначала он наткнется на краба в холодильнике, затем стукнется о грабли, потом испугается «акулы» в воде, а под конец свалится с мостика и получит удар током. Сто процентов гадостей, mission accomplished.

Таким образом Вуди испытывает на прочность нервы соседа на протяжении нескольких эпизодов «Адских каникул»: тут тебе и Китай с Великой Стеной, и Индия с факирами и недовольными слонами, и Мексика с традиционными ацтекскими гадостями, а на закуску – несколько уровней на корабле дальнего плавания.

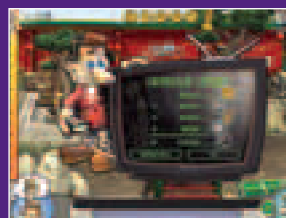
ФАКТЫ

92 идеальных способа насолить соседу

14 уникальных уровней в игре

5 основных персонажей

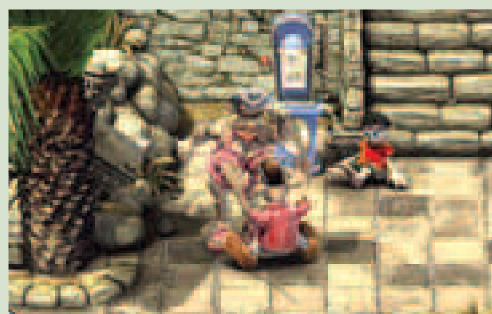
3 попытки переиграть уровень, даже если тебя поймали



ЖАНРОВЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

«Адские каникулы» – это вроде бы квест, а вроде бы и чистая «логика». Но для логики в ней слишком много параметров, а для квеста – слишком мало заданий. К тому же в игре присутствует аркадный элемент: в некоторых случаях для получения какого-то предмета нужно пройти мини-игру. Что порой сильно надоедает, когда из-за нелепой ошибки приходится заново проходить уровень.

Еще один элемент – мамаша соседа. В тех эпизодах, где она присутствует, на легкий главный приз можно не рассчитывать: тетка ходит туда-сюда, вечно мешает Вуди расставить ловушки, да и вообще нервирует. Поэтому приходится следить не только за маршрутом соседа, но и за передвижениями его любимой мамули.





■ Не всегда удается получить Оскара с первой попытки.

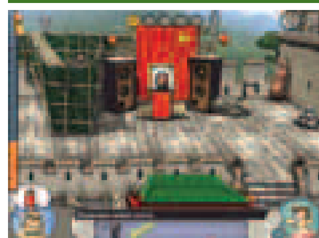


■ А какие здесь спецэффекты!


Сосед пытается понравиться Ольге, но это не всегда ему удается. Точнее, не удается никогда.

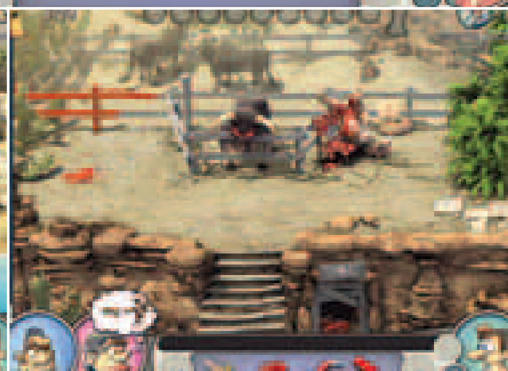

Да, тяжело кататься на водных лыжах, прибитых гвоздями к пирсу.

ВРЕДНЫЕ СОВЕТЫ



Разумеется, в «Адских каникулах» действуют свои, отличные от реальности, правила западлостроения. Я ознакомлю тебя с ними. Если предмет при его использовании не пропадает или есть возможность получить его дважды – это означает, что его можно использовать в двух разных ловушках или одна из ловушек может быть «сдвоенной» (в них используется два предмета). Если ты не выполнил какую-то пакость, внимательно пройдись по уровню – возможно, ты что-то пропустил. И, наконец, не стесняйся начинать уровень заново – чем больше у тебя будет опыта, тем лучше.





ИНГРЕДИЕНТЫ

Пытаясь сравнить игру с первой частью, ты не найдешь кардинальных отличий, а вот всяких мелочей в «Адских каникулах» – полно. Например, теперь у тебя не загадочные проценты, а четкое количество ловушек на уровне плюс бонус, если ты доведешь соседа до, натурально, белого каления.

Но в целом ситуация осталась прежней: в оригинале сосед, попав в засаду, начинал сердиться и, если он сразу же встревал в следующую ловушку, не остыв от предыдущей, Вуди получал дополнительный рейтинг. Для достижения максимального результата необходимо расставить все западлянки так, чтобы сосед не успевал отдыхать. На каждом уровне показывают точное количество возможных приколов. И, зная привычки соседа на уровне, можно устроить цепную реакцию наиболее выгодным способом. Правда, это получается не всегда; но ничего, тренировка помогает.

Графика осталась на том же уровне, а местами даже похорошела. Мягкие трехмерные модели, гуляющие по отрисованным бэкграундам, чудо как хороши! Анимация, правда, по-прежнему состоит из трех с половиной кадров, но это уже дело десятое.

Звук и музыка ничего особенного собой не представляют. Тематические мелодии – на фоне Великой Китайской Стены бренчит нечто малострунное, в районе Тадж-Махала звучат индийские мотивчики и так далее.

РЕЗУЛЬТАТ

Назвать «Адские каникулы» полноценной второй частью я не могу. Это скорее адд-он, хотя и очень хороший. В нем есть куча мелочей, новые уровни, новые методы игры, но при всем при этом без кардинальных изменений вешать ярлык «сиквел» на месте разработчиков я бы не стал. Впрочем, какая разница? Игрушка хорошая, любителям поломать мозги пару вечеров скрасит без проблем.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Большинство приколов оригинальны, но от некоторых ждешь иной результат.
– Некоторые шутки слишком уж туалетные; есть повторяющиеся заподлянки.

ГРАФИКА 7.0
+ Мягкие трехмерные модели, умиротворяющие анимированные бэкграунды.
– Разрешение 800x600 для логической игры – это, увы, нормально и сегодня.

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Не отвлекающая фоновая музыка, местами смешные звуковые эффекты.
– Для данного проекта музыка просто хороша, минусов здесь быть не может.

ДИЗАЙН 7.0
+ Дизайнеры оттянулись по полной: каждый уровень по-своему уникален.
– Бывают нелепости: где они взяли нож, торчащий (!) из спины скелета?

УДОБСТВО 9.0
+ Все очень просто и понятно на интуитивном уровне, без лишних подсказок.
– Если я ставлю здесь «девятку», то только потому, что это стандарт.

ИТОГО

Рекомендовано начинающим хулиганам старшего школьного возраста.

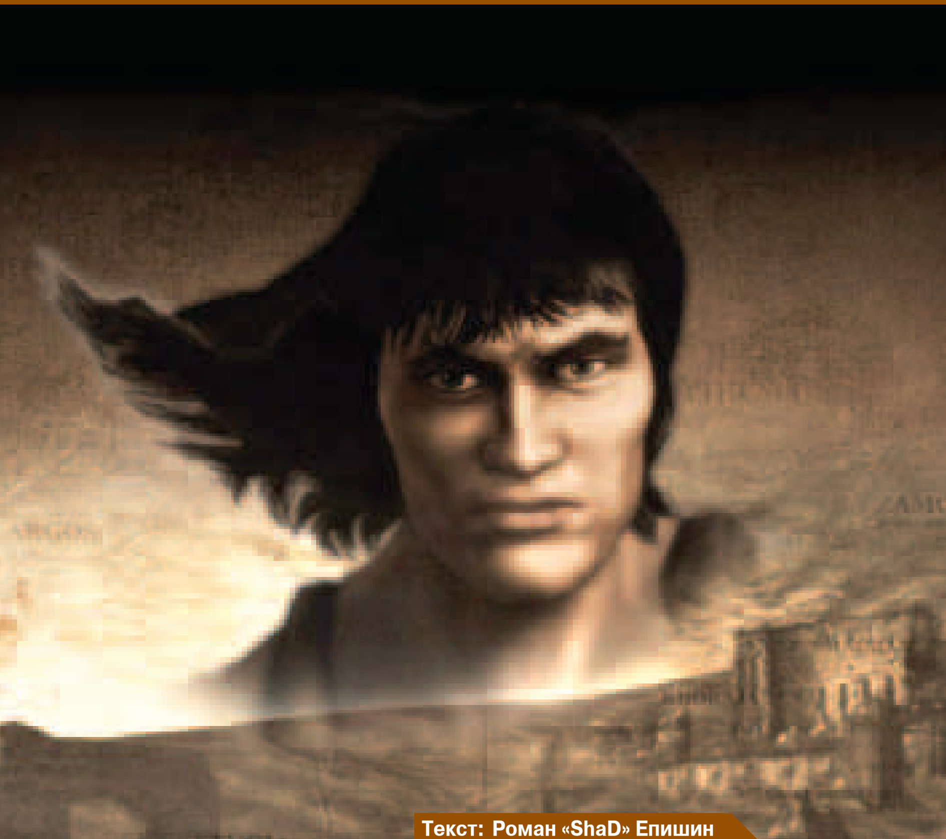


7.5



CONAN

ЕСЛИ БЫ ЛАРА РОДИЛАСЬ МУЖЧИНОЙ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Местные дождевые черви не в пример крупнее привычной наживки. Такое лучше не откапывать...



Из разряда «мелочь, а приятно»: враги сбивают Конана с ног, да он и сам может поскользнуться.

ЖАНР ИГРЫ	3D-Action
ИЗДАТЕЛЬ	TDK Mediactive
РАЗРАБОТЧИК	Cauldron
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.conangame.com

Интересно, читают ли разработчики игровую прессу? Порой кажется, что нет. Между тем, именно игровые журналисты ненавязчиво, даже ласково указывают им на допущенные ошибки и промахи. Но некоторые игростроители, излучая веселый идиотизм, все равно в сотый раз умудряются прыгать на одни и те же грабли. Сегодня на операционном столе *Conan*. Жить пациент будет, но инвалидности не избежать.

КАНОНЫ КОНАНИАНЫ

Что, по-твоему, должно всенепременно входить в игру с названием Conan? Загибаем пальцы: глуповатый, но справедливый громила-варвар; самый-мерзкий-в-мире-злодей, опрометчиво обидевший друзей варвара; полуобнаженная красавица, без спасения которой и герой – не герой; а также толпы самых-опасных-в-мире-монстров. В Conan все это имеется. В качестве бонуса есть даже старик-летописец, с наигранным пафосом вешающий сюжетную лапшу на наши уши. Более того, игра простотаки до отказа набита движковыми заставочками, хранящими отпечаток неудачной кинематографии. Может, поклоняющиеся **Крому** фанаты Конана эту бутафорию и проглотят, но у большинства смертных она вызывает лишь оскомину (проверял лично; ни один геймер при проверке не пострадал).

ТЕ САМЫЕ ГРАБЛИ

Впрочем, любой минус можно превратить в плюс. Например, **Cauldron** удалось выдержать единый стиль, то есть сделать графику такой же посредственной и вторичной, как сюжет. Во всем мире Хайбории, где разворачиваются «героические» события, чувствуется тяжелый полигональный кризис. По сути, терпимо выглядит лишь сам Конан. Противники же угловаты и неказисты. На деревья и прочую растительность без корвалола лучше вообще не смотреть. Однако настоящую свинью разработчики подложили в коробку с разрешением. Игрушка запускается исключительно в 640x480, и на уговоры перейти хотя бы в 800x600 не поддается. Я, конечно, понимаю, что приставочное прошлое (проект вышел также на *PS2*, *Xbox* и *GameCube*) не может не сказываться, но не в такой же изощренной манере! Только на патч и остается надеяться.

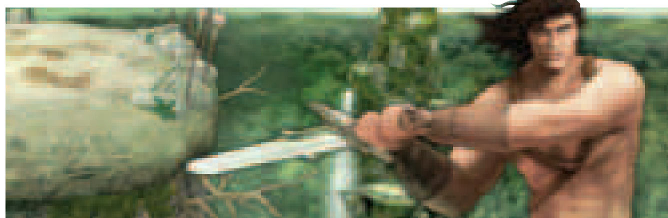
Между тем, разрешением атавизмы не ограничиваются. Какой приставочный пережиток в играх ругают всегда особенно яростно? Правильно – невозможность нормально сохраняться! В Conan действует система «магических булыжников». Нашел – сохранился. Не нашел – увы. В принципе, привыкнуть можно ко всему, если бы не один досадный нюанс. Пав

Во всем мире Хайбории, где разворачиваются «героические» события, чувствуется тяжелый полигональный кризис



О КОМПАНИИ

■ Небольшой коллектив Cauldron базируется в Братиславе, столице Словакии. Команда была основана в 1996 году и на данный момент включает 44 сотрудника. За время своей творческой деятельности Cauldron подарила миру пять проектов: Quadrax, Spellcross, Battle Isle: The Andosia War, Chaser и, собственно, Conan.



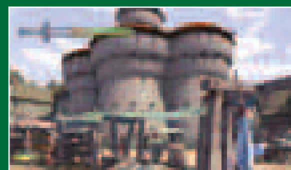
смертью храбрых в неравном бою, варвар предпринимает повторный забег не с начала текущего уровня, а... с последнего сохранения! И если ты умер в конце игры, а сохранялся лишь в начале – пеняй на себя. Правда, для столь плачевных последствий склеить ласты надо дважды. Первый раз – собственно на уровне, второй – в царстве богов. Кром – субъект справедливый, да и схватками зрелищными потешиться любит. Поэтому, встретив смерть от клыков, мечей, дубин и прочих инструментов монструозных полчищ, наш детина попадает на своеобразную арену в иной мир. Там его уже поджидает пара негодяев из числа уже виденных в «реальности». Победив их, Конан может продолжить схватку аккурат с того места, на котором пал. Но уж если и на спортивной арене буйную голову сложишь, без загрузки не обойтись.

ДЖИУ-ДЖИТСУ С БУЛАВОЙ

Геймплей до скрипа за ушами напоминает старый (но добрый ли?) ***Tomb Raider***, а также ***Rune*** и бесследно канувший в Лету ***Die by the Sword*** – вместе взятые. Бегаем, прыгаем, дергаем рычаги, открываем не пойми какие двери, много машем мечом... Время от времени не на жизнь, а на смерть рубимся с боссами. И так из уровня в уровень. К чести игрушки, драться интересно. В общей сложности варвар способен освоить 50 приемов боя мечом, секирой (булавой) и собственными конечностями. Враг таким искусством, конечно, не порадует, однако несколько разных атакующих движений предложить сможет. Вот только самые эффектные и эффективные комбо задействуют до 4-х клавиш и навевают мрачные воспоминания о «пальцеломной» ***Mortal Kombat*** *[а вот у меня воспоминания об МК исключительно радужные, и ничего такого пальцеломного я там не припоминаю! – ред.]*

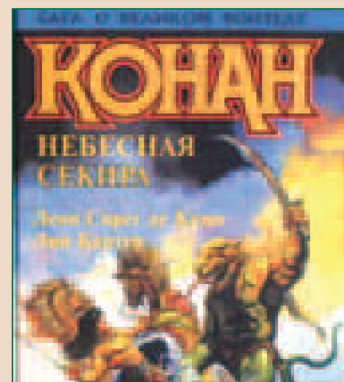
ФАКТЫ

- **15** глав, каждая из которых – отдельная локация
- **24** разновидности ударов мечом
- **15** разновидностей ударов секирой
- **11** приемов восточных единоборств
- **4** магические способности
- **5** минут игрового видео до начала первого уровня



СОТВОРЕННАЯ ЛЕГЕНДА

Конана, Хайборию и ее обитателей придумал Роберт Эрвин Говард (Robert Ervin Howard) – человек, величием таланта не уступающий легендарному Дж. Р. Р. Толкиену. Первое литературное произведение о киммерийце Конане «Феникс на мече» вышло в 1932 году. За ним в 1933 г. последовали «Алая цитадель», «Заводь Черного Демона» и «Ползущая тень». Далее развитие саги пошло лавинообразно. В работе над «конанианой» к Говарду присоединились Спрэг де Камп, Лин Картер и Бьерн Ниберг, за 30 лет пополнившие историю варвара еще двумя десятками трудов. А с 80-х годов прошлого века Хайбория периодически подвергается набегам новых авторов, начавших творить своего Конана. В их числе такие мэтры фэнтези, как Роберт Джордан («Рыжий Ястреб», «Сердце Хаоса»), Роланд Грин («Волшебные Камни Курага», «За фасадом закона»), Шон Мур («Большая охота», «Мрачный серый бог»), Ник Перумов («Священная роща», «Слуги чародея»).





■ Девушка, а хотите, я вам город покажу? Из своего окна...

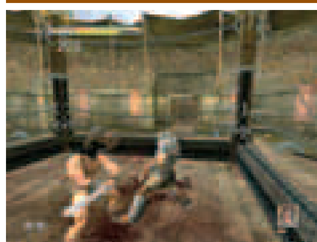






В гладиаторских боях можно неплохо прокачать варвара.

КАМЕРНЫЙ ВОПРОС



Conan – это экшен от третьего лица. А это значит, что список неприятностей пополняется камерным вопросом. К сожалению, ни один проект до сих пор так и не смог вырваться за рамки этой гнетущей закономерности. Пока виртуальный оператор неотступно следует за киммерийцем, проблем как будто не возникает. Игрок даже может слегка приближать и удалять взгляд колесиком мыши. Зато на локациях со статичной камерой балом правит его величество фон Геморрой. Покрытые плесенью проблемы все те же: дезориентация и плохая видимость. И на кой нам нужна такая зрелищность?





Хотя в начале странствий у здоровяка в запасе едва ли сыщется и десять ударов – все приходит с опытом. Новые приемчики в корыстном мире игрушки эквивалентны вполне конкретным очкам опыта, которые выдаются за каждую поверженную тварь. Чем супостат сильнее, тем больше экспы получаешь за его изничтожение. RPG-элементы нынче в моде. Отдавая дань ролевым традициям, разработчики также добавили в список локаций Кордаву, мирный город наподобие какого-нибудь форта из ***«Пиратов Карибского моря»***. Та же масса клонированных NPC, те же подгружающиеся районы. Зато с точки зрения дизайна не подкопаешься – ни к Кордаве, ни к любой иной локации. В толстой варварской шкуре игрок посетит множество интересных мест: ледяные и подземные пещеры, джунгли, леса, горы, злачные городские улочки. По части разнообразия пейзажей Conan оказался на удивление силен.

ПРОЩЕ НАДО, ПРОЩЕ!

Вообще, проект совсем не так плох, как кажется с первого взгляда. Признаться, после получаса игры я плотоядно вознамерился стереть поделку в порошок, однако более длительное пребывание в Хайбории остудило ярость. Бесспорно, напортачили в Cauldron немало. Тут тебе и разрешение издевательское, и просто садомазохистская система сохранений. Вторят им откровенно слабая графика и пресный сюжет, пропитанный неуместным пафосом. Но попробуй отстраниться от этого. Убавь сложность, дабы проблема сейвов не сидела занозой в пикантном месте. Наплюй на непорядок с графикой. Забудь о сюжете. Вот тогда ты сможешь взглянуть на игру в ином свете. Увидеть в ней расслабляющее рубилово с множеством красивых приемов, впечатляющим разнообразием локаций и действительно хорошей, атмосферной музыкой (композиции взяты из фильма «Конан-Варвар»). Короче, Conan в состоянии доставить удовольствие, однако нужно себя настроить.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 6.0
+ Разные приемы и противники, ненапрягающий геймплей, RPG-элементы.
− Ограниченность сейвов, на easy слишком легко, на medium – сложно.

ГРАФИКА 5.0
+ Неплохие анимация и тени, хорошая работа со светом, отражения.
− Разрешение! Полигонов мало. А как же шейдеры пиксельные?!

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Музыкальные композиции из фильма хорошо вписываются в локации.
− Стандартные крики и хлюпы; неуемный пафос в голосе сказителя.

ДИЗАЙН 7.0
+ Многообразие локаций, интуитивно понятная архитектура уровней.
− В некоторых пещерах слишком темно; открытых пространств мало.

УДОБСТВО 0.0
+ Для эффективных ударов хватит пары кнопок мыши и одной на клавиатуре.
− Зато зрелищный бой требует виртуозности. Подводит камера.

ИТОГО

За неимением хитов играть можно. Главное – не принимать Conan всерьез.

5.0



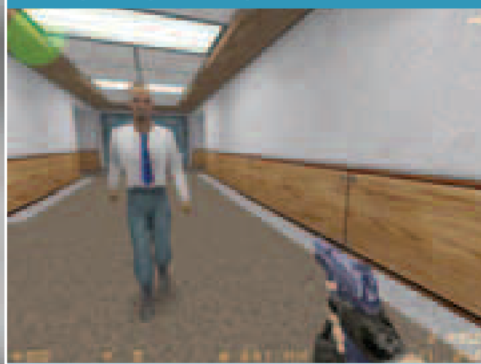
COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

НОВОЕ – ЕЩЕ НЕ ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ?





Начало Deleted Scenes. За посадкой типичный забег с отстрелом врагов и сбором аптечек.



В другом экшене, я бы посчитал мужичка главным монстром уровня. Увы, он просто заложник.

Текст: Роман «ShaD» Епишин

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Vivendi Universal
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК	Turtle Rock Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 500MHz, 96Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cs-conditionzero.com

Странная тенденция наметилась среди разработчиков – продлевать жизнь мультиплеерным хитам с помощью синглплеерных приложений. Сегодня мы имеем дело с *Counter Strike: Condition Zero*, а не за горами уже и *Tribes: Vengeance*. Правда, если будущее последнего пока видится лишь в радужных светлых тонах, то наш «контртеррористический» пациент, несмотря на свои безразмерные амбиции, только на приложение и тянет.

СЮЖЕТ? РАССКАЖИТЕ ЭТО МОЕЙ БАБУШКЕ!

Признаюсь, я был немало удивлен, узнав из первых анонсов о синглплеерной, мало того, сюжетной (!) направленности игры. Идея замикшировать динамику классического *Counter Strike* с осмысленностью какой-нибудь ***Delta Force*** или ***Rainbow Six***, прямо скажем, настораживала. И, подозреваю, не одного меня. Уж не знаю, хорошо это или плохо, но опасения и ожидания оказались напрасны. Смысла в Condition Zero ни на йоту не больше, чем в обычном Counter-Strike. Ждешь хитрых сюжетных перипетий, запутанных политических сказок в духе Тома Клэнси? Ага, держи карман шире! Вот тебе шесть уровней с тремя картами на каждом, винтовка и порция голого энтузиазма. Распишитесь в получении, что называется.

TOUR OF DUTY

Те самые шесть уровней (они же Tour of Duty) являют собой претипичнейшие наборы карт, ряд которых разработчики, не стесняясь, заимствовали из оригинальной «Контры». Чисто игровых отличий от предка ровно два: играть можно только за «контров» (вот он, story-driven gameplay!) и играть нужно против AI-ботов.

Режимов тоже два: классическое спасение заложников, которых порой хочется пристрелить самому, и предотвращение минирования объекта. Звучит сложно, но на практике все как дважды два. Террористы пытаются установить бомбу, а мы, как борцы за легализацию марихуаны и мир во всем мире, этому горячо препятствуем. Однако, чтобы жизнь не казалась игроку (тебе, то есть, так что не расслабляйся) сладкой, а небо – голубым и безоблачным, господа разработчики нашпиговали проект всякими дополнительными условиями. Так, в ряде случаев для победы надо во что бы то ни стало «завалить» определенное количество «терроров», или использовать для причинения добра и ласки строго определенное оружие. На повышенных уровнях сложности нас даже вежливо просят убить кого-нибудь ножич-

Ждешь хитрых сюжетных перепитий, запутанных политических сказок в духе Тома Клэнси? Ага, держи карман шире!



О КОМПАНИИ

Американскую Turtle Rock Studios основал в 2002 году Майк Бут (Michael Booth). И хотя CS: Condition Zero – первый проект студии, сам Бут – человек бывалый. Он принимал участие в работе над такими играми, как Nox, Nox Quest, Red Alert II: Yuri's Revenge и Command & Conquer: Generals.





ком. Для справки: этот «кто-нибудь» обычно вооружен АК-47 или дробовиком.

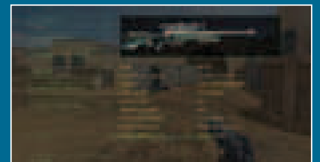
ГОРЯЧИЕ ГОЛОВЫ

И тем, и другим упомянутый «кто-нибудь» владеет в совершенстве! Пожалуй, самым большим, ярким и вкусным сюрпризом игрушки стал искусственный интеллект ботов – как вражеских, так и союзных. Нет, они не являют собой воплощение смерти, как AI-противники в ***Unreal Tournament*** на сложности «godlike». У них нет феноменальной меткости и прочих сверхспособностей. Они даже совершают ошибки! Но в этом-то и смак. В **Turtle Rock Studios** умудрились слепить весьма и весьма человекоподобный AI. Бойцы варьируются в мастерстве, как и люди. Делают глупости, как люди. Зная карту, проводят хитрые тактические комбинации, как люди! Вот тебе пример для затравки: AI-солдатики в Condition Zero без всяких заминок вышибают стекло и прыгают с большой высоты, если им нужно быстро сменить позицию. Получаемые при этом повреждения, видимо, списываются на необходимую ради общего блага жертву.

Своих парней ты набираешь непосредственно перед началом миссии. От обилия высококлассных профи разбегаются глаза, но напарников необходимо «покупать» так же, как оружие – поэтому выбирай грамотно. Все вояки характеризуются четырьмя основными параметрами: мастерством, умением работать в команде, храбростью и предпочтениями в оружии. Соответственно, расчетливый, храбрый ветеран, умеющий выполнять приказы, обойдется тебе не в пример дороже желторотого головотяпа, за всю жизнь побывавшего в 25 миссиях. А если не считать тренировочных – то в одной. Вот и чеши затылок: то ли бригаду новобранцев под

ФАКТЫ

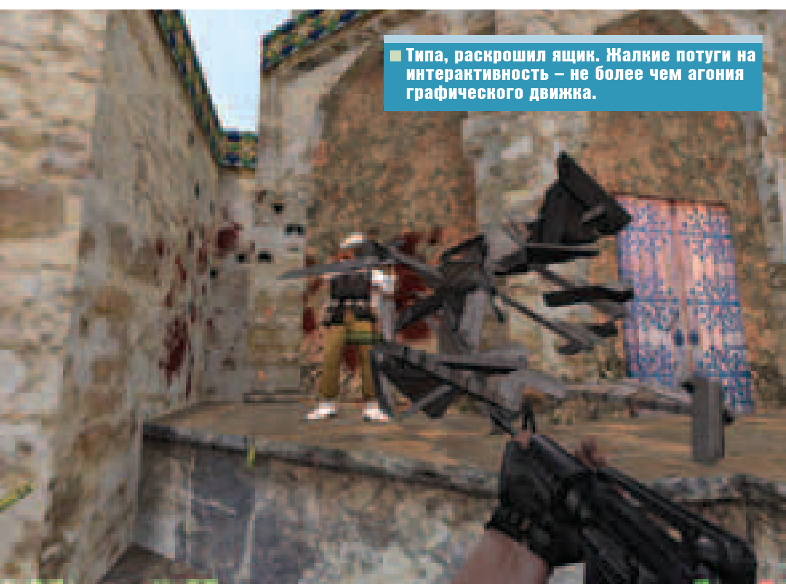
- **18** миссий, поделенные на 6 Tour of Duty
- **6** различных локаций: от города до пустыни
- **37** кандидатов в напарники: от оболтусов до профи
- **12** миссий в модификации Deleted Scenes
- **2** отличия от обычного CS, указанные в статье
- **2** игровых режима: Bombing и Hostage Rescue



ЗА ЧТО ВЫ БРОСИЛИ МЕНЯ, ЗА ЧТО

Детство Counter Strike: Condition Zero – сплошь мрак и лишения. С младенческих лет проект буквально пошел по рукам, натыкаясь на непонимание, неприятие, а порой и открытую грубость. Зачавшая его Valve Software, не тяготясь материнским инстинктом, быстро охладела и сбагрила чадо на сторону. Хорошо, хоть аборт не сделала. Какое-то время ребенок пестовался в недрах Gearbox, но и эта фирма переоценила свои родительские способности. Изрядно намучившись, сдала сироту в Ritual Entertainment. Там к воспитанию подошли со всей серьезностью и ответственностью, однако в Vivendi Universal нашли такое воспитание слишком консервативным и лишили Ritual родительских прав. Так, совсем уже было отчаявшийся, оборванный, голодный и, кажется, никому не нужный Counter Strike: Condition Zero попал в Turtle Rock Studios. И только здесь его, наконец, любовно обогрели, накормили и вывели в люди.

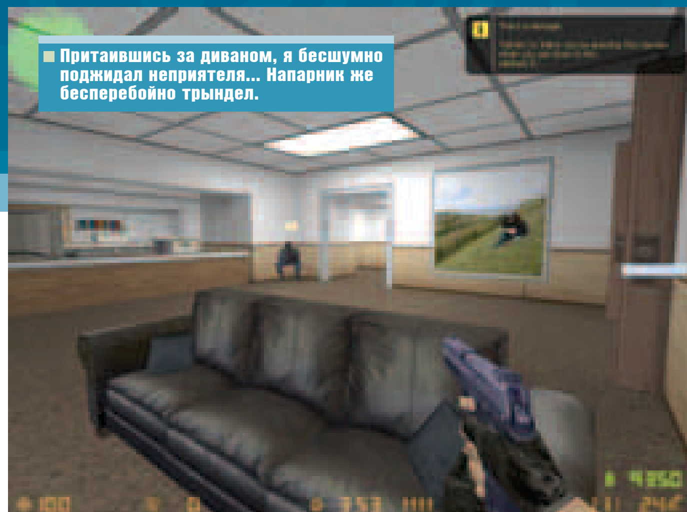




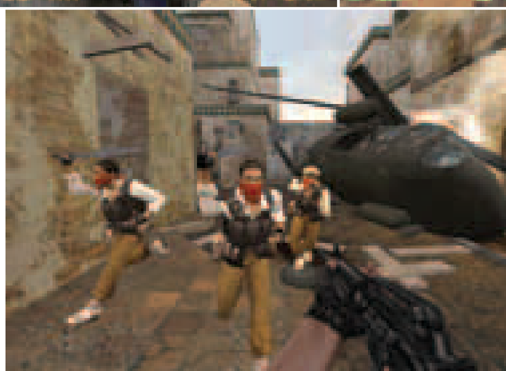
Типа, раскрошил ящик. Жалкие потуги на интерактивность – не более чем агония графического движка.

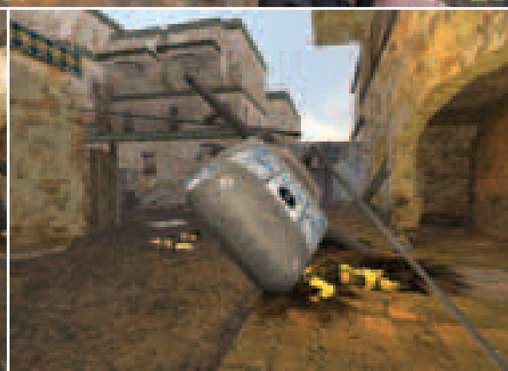


Пять лет назад на такие спецэффекты молились, пару лет назад их ценили, сегодня от них слегка штормит.

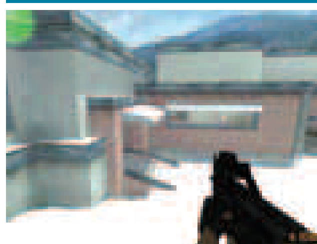

Притаившись за диваном, я бесшумно поджидал неприятеля... Напарник же бесперебойно трындел.


Где мои 17 лет?.. Такой огонь был в моде именно тогда.





ВЫРЕЗАНО ЦЕНЗУРОЙ



Кроме основного содержания, в комплекте с Counter Strike: Condition Zero идет своеобразный мод 'Deleted Scenes'. Туда вошли 12 вполне завершенных миссий, которые планировала вставить в сингл-плеерную кампанию еще Ritual Entertainment. На мой взгляд, эти миссии стоят гораздо ближе к традиционному пониманию сюжетного экшена. В них гармонично сочетаются активные действия и заскриптованные сценки. Единственная проблема – шаблонность происходящего. Подобные скрипты и ситуации мы уже видели, мягко говоря, не раз.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 6.7

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.4

замес пустить, толи на пару с мастером боя устроить всем Армагеддон.

ИГРЫ – НЕ ВИНО

Увы, с возрастом хорошеют лишь вино и женщины. К игрушкам сей постулат не имеет никакого отношения, так что поговорим о грустном. Condition Zero строится все на том же движке ***Half-Life***, вышедшем, напомню, в 1998 году. Сама же неподражаемая «Халфа» брала за основу... графическое ядро ***Quake*** выпуска 1996 года. Да, с тех пор визуальную часть изрядно перекопали, тут подкрасили, там подштукатурили, но это ведь все как мертвому припарки. На фоне последних хитов a la ***Max Payne 2: The Fall of Max Payne***, ***Deus Ex: Invisible War*** и невероятно красивого ***Far Cry*** творению Turtle Rock лучше вообще не «светиться». Все, чем игрушка может похвастаться... Нет, не так. Единственное, чего Condition Zero может не стесняться – это текстуры. Яркие, красивые, разнообразные. Все остальное, от спецэффектов до детализации персонажей, хромает на все конечности. Да и чего еще ждать от столь престарелой технологии?

СВИНЬЯ – ОНА И В АФРИКЕ СВИНЬЯ

Что же скрывается в красиво оформленной коробочке с яркой надписью Counter Strike: Condition Zero? За что на Западе просят 40 долларов наличностью? Кто в таких муках (смотри врезку) рвался на свет и, наконец, вырвался? Ответ: старый добрый Counter-Strike. Можно сколько угодно приписывать всякие словосочетания после двоеточия, выдавать премии PR-менеджерам за отличную работу и сыпать пудру на седые наши головы. Не пройдет. Condition Zero, по большому счету, ничем не отличается от обычной «Контры». Пусть здесь умнее боты, но в самом деле – кто играет в Counter Strike с ботами? Разве что для тренировки. Стоит ли покупать новую игру только ради тренировок перед баталиями старой? Полагаю, ответ очевиден.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0

\+ Играть с ботами бывает интересно – отличный AI! Все тот же мультиплеер.

– Минимум новаций, никакой осмысленной истории – PR явно перестарался.

ГРАФИКА 4.0

\+ Низкие системные требования; хорошие текстуры.

– Графика на уровне развития шестилетней давности, а так все в порядке...

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

\+ Отлично проработаны диалоги во время миссий. Бойцы общаются как живые.

– Не знаю, как тебе, а мне озвучка оружия в «Контре» никогда не нравилась.

ДИЗАЙН 8.0

\+ Карты, как всегда, выше всяких похвал – дело за твоим тактическим гением.

– Особых претензий нет. Разве что карт и локаций новых побольше хочется.

УДОБСТВО 8.0

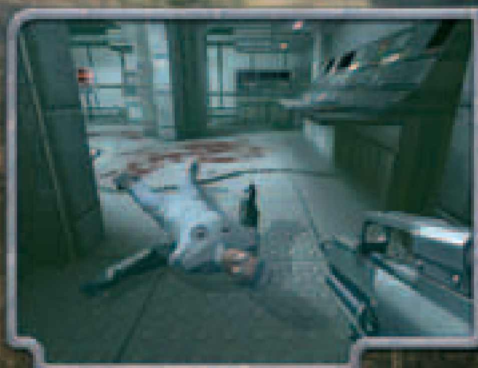
\+ Шутер есть шутер. Левую руку на клавиши, правую – на мыша, и помчали.

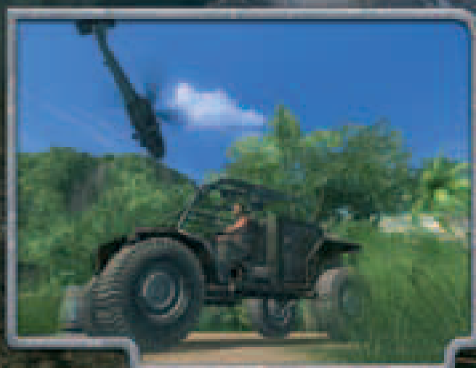
– Без клавиатуры и мыши поиграть не удастся; придется раскошелиться.

ИТОГО 5.0

Для тех, кто почему-то пропустил Counter-Strike. Прочим без надобности.












AMD
64






UBISOFT

AGAINST ROME

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Текст: Роман «ShaD» Епишин



В игре есть деление по половому признаку. Кого производить – мальчиков или девочек – решать тебе.



В исторических сценариях удастся повоевать и за римлян.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	JoWood Productions
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Independent Arts
ПОЙДЕТ	Процессор 900MHz, 256Mb RAM, 32Mb video RAM
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.4GHz, 512Mb RAM, 64Mb video RAM
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.against-rome.de

Вот уже не первый год творческий коллектив Creative Assembly в поте лица и других не менее важных частей тела денно и нощно корпит над *Rome: Total War*. Предприимчивые британцы вознамерились подчеркнуть величие Римской Империи великолепием своего амбициозного проекта. А тем временем, хитрые немцы из Independent Arts сотворили мелкую пакость, напомнили миру, что величие величием, а «непобедимую» империю все-таки превратили в руины. И не кто-нибудь, а их, немцев, предки, пусть еще неграмотные, но зато кровью горячие и нравом суровые.

ВОЙНА И МИР

Свое название игра оправдывает целиком и полностью. Возглавив орды свирепых тевтонцев, кельтов или гуннов, мы отправляемся ставить на колени Рим. Чтобы не сильно задавался. Кампаний в сюжетном режиме, соответственно, три. Этим игрушка совершенно не отличается от сотен себе подобных, и, продолжи разработчики в том же духе, рецензия по ***Against Rome*** не оказалась бы на страницах этого журнала. Но раз уж материал опубликован, то не спеши тушить свет. Или тебе не интересно, чем же игра привлекла внимание столь солидного издания? Для классической RTS с добычей ресурсов и возведением хижин проект располагает довольно оригинальной военно-экономической системой. Те же ресурсы добычи, как таковой, не требуют. Строим Carpenter's Workshop, и незримый плотник без перерывов на обед начинает изготавливать из незримых деревьев строительный материал. Успевай только грузчиков-поселян к нему отправлять. Сооружаем Butcher's Shop, и вот уже, чавкая и хлюпая, на улицу выплескиваются кровавые останки, а из здания тянется вереница варваров с мясопродуктами. Шахты – вообще хит сезона: любой клочок пригодной для строительства земли превращают в неиссякаемый прииск или жилу.

Все добытые в столь непосильных трудах ресурсы (а это еда, камень, дерево, золото, лошади и амуниция) идут на благо армии, которая вербуется из тех же поселенцев. Выделяем нигде не занятых тунеядцев, вручаем каждому именной шлем с секирой и вперед, на кровавую жатву. Идеи ***Stronghold*** живут и процветают.

Возглавляет необразованных милитаристов, естественно, вождь. Персонаж не то чтобы культовый, скорее сакральный. Убьют вождя, и все – game over. Хотя завалить варварского босса непросто. Отпетый громила может «прокачиваться» по части атаки и за-

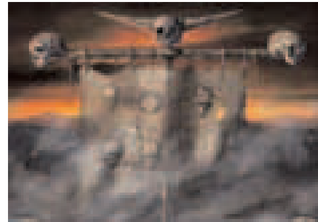
Чавкая и хлюпая, на улицу выплескиваются кровавые останки, а из здания тянется вереница варваров с мясопродуктами



О КОМПАНИИ

Independent Arts – команда молодая. Список ее PC-проектов состоит всего из двух стратегий: Warcommander и Against Rome. Первая получила в прессе достаточно высокую оценку, да и вторая, как ни крути, не провальная. Вложить в ребят чуть больше средств, дать набраться опыта и, глядишь, сбацают они какой-нибудь хит.







щиты, умеет совершенствовать здания и поднимать боевой дух простых солдат. Вот уж действительно и швец, и жнец, и на дуде игрец. Вождь, к слову, единственный одинокий юнит в игре. Прочие головорезы существуют исключительно в виде отрядов, которые насчитывают до 20-ти особей.
Но на этом экзотика не заканчивается. Сколь бы невероятно ни звучало, Against Rome лишена лимита на количество бойцов. Популяция простых свободных поселян предела достигнуть может, а вот войска – бесчисленны. Вооружаясь, вольнорожденный бородач автоматически исключается из разряда подлежащих учету граждан, а его место занимает новый дармоед.

ИМ ПОКОРИЛСЯ ЛЕГИОН

Варварская армия состоит из традиционных пеших и конных бойцов, а также неизменных лучников. Тот, кто ответит, почему стрелы летят по воздуху со скоростью объевшихся бабочек, получит вкусную конфету. Еще «гении» из Independent Arts с каким-то скрытым смыслом добавили в общий котел жрецов. Нет, служители культа, само собой, были у всех диких племен, но о присущих им магических способностях я узнаю впервые из Against Rome. Главное, не совсем понятно, зачем разработчики отклонились от взятого было курса на реалистичность. Без сверхъестественных услуг доморощенных магов вполне можно было обойтись.
Сами же сражения удручающе скучны. Толпа головорезов налетает на другую толпу головорезов, после чего обе стороны замирают на некоторое время, а уж потом начинают методично колоть и резать друг друга. Разные построения в таком бою должного значения, увы, не имеют. Хорошо, что хоть сопровождается это грустное действо впечатляющим ревом сотен глоток и веселым звоном оружия.

АНТИКВАРИАТ ИЛИ ПРОСТО РУХЛЯДЬ?

Впрочем, ждать чего-то незабываемого от двухмерной игры со спрайтовыми солдатиками станет лишь безнадежно больной оптимист. Если не закрывать глаза на царящий по ту сторону форточки 2004-ый год, разработчикам за одну эту двухмерность уже по первое число можно вставить. Но мы, так и быть, проявим милосердие. Представь, что ты на три-четыре года моложе и здоровее, а на улице – солнечная весна 2000-го. 3D еще не укоренилось в стратегиях, а 2D-движки не кажутся антиквариатом. При таком раскладе Against Rome легко сорвет пять баллов из пяти. Невзрачные спрайтовые человечки соседствуют с очень натуральной водой, анимированной травкой, правдоподобными деревьями и настоящим динамичным освещением. Завершается идиллия сменой времени суток и погоды: дождь, снег, град (!) и «в небе вспышки огненных стрел» приятно разбавляют горькую картину. Приятно, но для массового потребления, к сожалению, недостаточно. Against Rome, невзирая на все свои интересные находки и оригинальные черты, остается продуктом для гурманов. Этакое непонятное блюдо, вроде китайского: кому деликатес, а у кого и обратно попросится...

ФАКТЫ

3 племени с 10-ю видами юнитов и 15-ю видами зданий

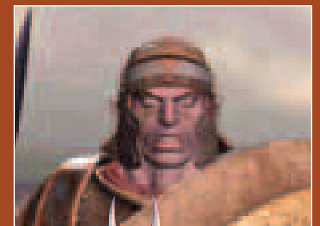
24 сценария в 3-х кампаниях, 5 исторических битв

6 видов материальных ресурсов + человеческий фактор

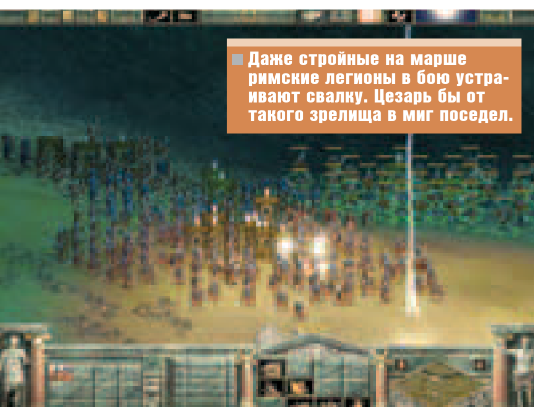
5 формаций: смешанная, боевая, атакующая, защитная, походная

1 сломанный пополам диск (аккуратней доставать надо!)

1 день, потраченный на поиск нового диска







Даже стройные на марше римские легионы в бою устраивают свалку. Цезарь бы от такого зрелища в миг поседел.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0
+ Интересная военно-экономическая система, неограниченное число воинов.
– Тактика «стенка на стенку» и принцип численного превосходства устарели.

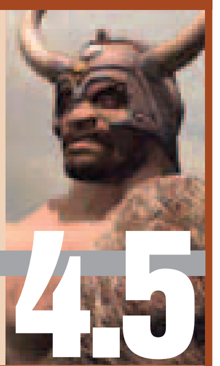
ГРАФИКА 4.0
+ Красивая природа, занятные спецэффекты, низкие системные требования.
– Убогое 2D и кучи спрайтов составят конкуренцию разве что Warcraft II.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Отличная озвучка боя, есть музыка. Ее даже выложили на сайт для закачки.
– Разработчики польстили композиторам, предлагая закачивать такую музыку.

ДИЗАЙН 5.0
+ Каменные города выглядят солидно, да и варварские лачуги не безвкусны.
– А разве варвары обносили свои поселения стенами? Смотрится глупо.

УДОБСТВО 5.0
+ Интуитивный интерфейс, удобное управление целыми отрядами.
– Камеру не повернуть, картинку не приблизить – висишь, как за уши прибитый.

ИТОГО
Можно сказать, антиквариат. Но простенький, из тех, что подешевле.

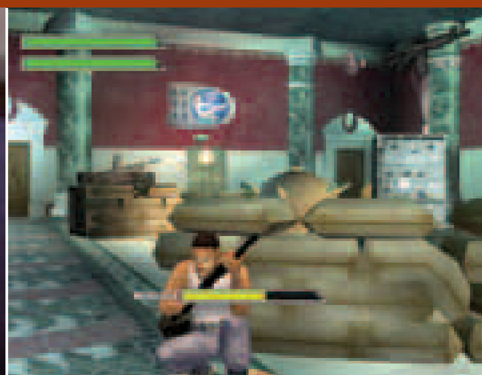


4.5

BAD BOYS II

СОВСЕМ ПЛОХИЕ ПАРНИ





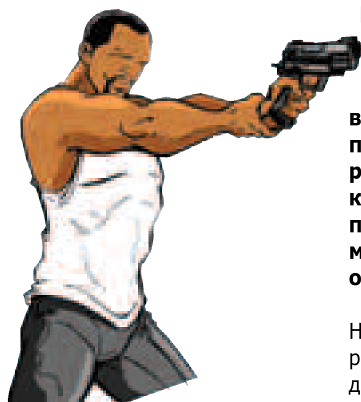
Схватка с финальным боссом – гад уселся на пушку времен Второй мировой.



Пианино, как и многие другие объекты, очень красиво разваливается.

Текст: Иван Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	3rd-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Empire Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Blitz Games
ПОЙДЕТ	Процессор 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.3GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	http://www.empireinteractive.co.uk/products/displayProducts.asp?psj=481



Получив задание написать рецензию очередной «игры по фильму», я заранее начал готовить язвительные эпитеты, которыми намеревался наградить тщедушное тельце совершенно никакой, судя по скриншотам, игры. Вступительный ролик, во всей красе демонстрирующий ужасно анимированных и слепленных из трех с половиной полигонов персонажей, только укрепил мою уверенность в провальности данного проекта. Однако, рассматривая финальную статистику после окончания игры, я понял, что она подарила мне несколько очень и очень приятных часов.

Нет, я не мазохист, я не употреблял галлюциногенов, не дышал парами клея «момента». В то, что ты видишь на скриншотах, действительно можно играть. А местами можно даже получать удовольствие. ***Bad Boys II*** – незамутненная спиртосодержащими примесями аркада, в которой всего-то и нужно, что бегать, убивать всех врагов, собирать их оружие и стараться дожить до следующей аптечки. Сходство с игровыми автоматами типа «shoot'em up» увеличивается буквально на каждом углу - именно в таких местах разработчики поместили специальные точки, в которых персонаж может прижаться спиной к стене/ящику и спокойно пережидать выстрелы противника. В нужный момент игрок выглядывает из-за угла, и с этого момента действо превращается в подобие ***Moorhuhn***: вид от первого лица, несколько врагов перед носом и стремление убить всех как можно скорее. Сначала такой режим ведения боевых действий кажется эффективным и новаторским, но спустя некоторое время понимаешь, что старый добрый стрейф с совместной раздачей headshot'ов все равно лучше всех.

Кстати, мгновенно вывести противника из строя можно не только посредством просверливания в его голове дырочки диаметром 9мм. Если наловчиться, то можно выбить у него из рук оружие. Очень полезная фишка, когда необходимо обновить свой арсенал, так как с убитых можно собрать только боеприпасы.

Это незамутненная спиртосодержащими примесями аркада, в которой надо бегать, убивать всех врагов и собирать их оружие

СРЕДСТВА ВЫВЕДЕНИЯ НАЧАЛЬНИКА ИЗ СЕБЯ

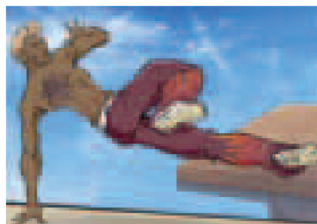
Оружие в игре более чем стандартно: два именных пистолета для обоих героев, один супербубойный магнум (выбор профессионала), пара дробовиков, «Узи», АК, автомат M3A1, mp5, Steyer Aug и снайперская винтовка. Поклонники ***Counter-Strike*** зевают и ковыряют пальцем в ухе. Да,

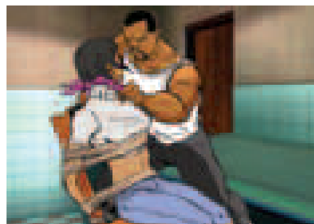


О КОМПАНИИ

Компания Blitz Games, располагающаяся недалеко от Лондона, основана в 1990 году. За время своего существования она выпустила довольно большое количество проектов для всех существующих игровых платформ. На PC она «отличилась» с Barbie Horse Adventures, Zapper и The Mummy Returns. Послужной список не очень.







мы действительно все это уже видели. Более того, из всего арсенала реально используется только несколько видов оружия.
В некоторых местах на уровне можно ступить ногой в важные улики: термосы с еще теплыми химикалиями, красивые мензурки с наркотой, опрятные «котлеты» грязных денег и кое-какие уникальные предметы, призванные дать наводку главным героям в поисках не менее главного злодея.
Кроме того, в игре реализован забавный способ времяпрепровождения – разрушение всего вокруг. Сверху экрана появляется счетчик зеленых денег, который стремительно накручивается после очередной простреленной картины, разбитого стекла или гранаты, разорвавшейся посреди ресторана.
Для чего все это надо? Для того, чтобы выслушать в конце каждого акта (всего в игре их 5) то, что думает любимый шеф об ущербе, нанесенном нами городу, количестве собранных улик и обезвреженных врагов. Надо признаться, этот нервный тип способен позабавить своим визгливым голосом и постоянными инфарктами при чтении статистики наших похождений.
Кроме того, в полицейском участке можно потренироваться в стрельбе, почитать описания найденных улик и убитых злодеев, а также детально ознакомиться с табельными видами оружия.

ТРЕТИЙ СОРТ

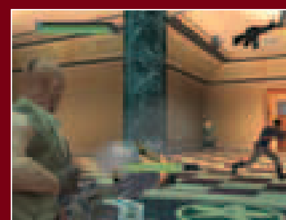
Конечно же, игру не минула участь всех проектов, которые кое-как разрабатывались для нескольких платформ сразу. Имеется в виду плохая реализация. Я долго пытался разобраться в том, кто есть кто из двух главных героев, и лишь ко второму уровню начал отличать Уилла Смита от его напарника. Картинке, которую выдает игра, заметно не хватает полигонов. Так же, как не хватает четкости текстурам и грациозности анимации. Выглядит как motion capture, для которого позировал некий несчастный с полным отсутствием координации движений и протезами вместо ног и рук. Спецэффектов практически нет; единственная вещь, которая привлекает внимание – это стрельба по стеклам. Красивые трещинки расползаются по ним как в хороших фильмах.
Звук здесь следует делить на две половины: звук оружия и все остальное. «Остальное» выполнено на низком уровне, с малым разнообразием музыки и озвучкой, записанной двумя придурками, голоса которых бесконечно далеки от принадлежащих Смиту и Лоуренсу. А вот клацанье оружия, выстрелы и перезарядка прямо-таки радуют слух. Не иначе как разработчики украли эти звуки у какого-то более дорогого проекта...

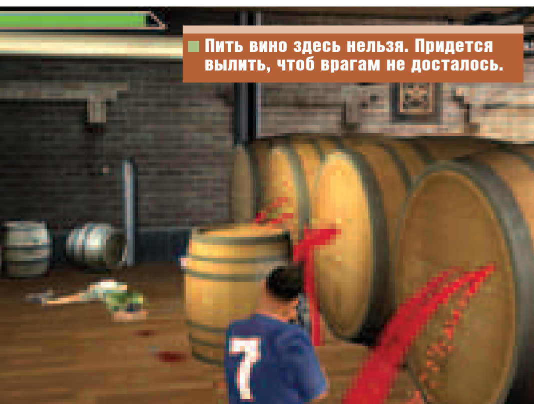
ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ?

Если тебе все же доведется сесть за эту игру, не жди от нее откровений. Она совершенно нереалистична, абсолютно прямолинейна и полна штампов и глупых шуток главных героев. Но все-таки у нее есть незамутненный рассудком игровой процесс, притягивающий своим минимализмом, и чуточку шарма. Играть только в случае острой недостаточности игровых проектов.

ФАКТЫ

- **30000** долларов США – урон городу за 1 уровень
- **15** уровней
- **5** эпизодов
- **1** песня из саундтрека к фильму
- **1** босс с миниганом
- **2** главных героя
- десятки совершенно несмешных и попросту идиотских шуток
- русская мафия и наркоторговцы в комплекте





Пить вино здесь нельзя. Придется выпить, чтоб врагам не досталось.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0
+ Простенький аркадный игровой процесс в некоторых местах дает жару.
– Все слишком примитивно и неглубоко. Где-то на уровне бюджетного проекта.

ДИЗАЙН 4.0
+ Присутствуют элементы дизайна, напоминающие о самом фильме.
– На фоне блеклой атмосферы мелкие, но радующие глаз детали просто не видно.

ГРАФИКА 2.0
+ Красиво нарисованы битые стекла. Симпатичная модель босса.
– В остальном смотреть на монитор можно только напрягая волю и нервы.

УДОБСТВО 5.0
+ Довольно удобно и достаточно информативно. Не перегружено и не броско.
– Отсутствие сейвов, камера зачастую выбирает неудачный угол обзора.

ЗВУК И МУЗЫКА 2.0
+ Все звуки оружия выполнены на довольно неплохом уровне.
– Низкий уровень звукового сопровождения, невыразительная музыка.

ИТОГО
Игра типа «очень нравился фильм» или «ни во что не играл целый год».



3.5

UNIVERSAL COMBAT

НЕДОНОШЕННЫЙ РЕБЕНОК ВОЙНЫ



Текст: Роман Овсянников



Разработчики игр тоже балуются кислотой. Это, кстати, дружественный корабль.

Давайте поспорим, кто глубже ствол в землю засунет?

ЖАНР ИГРЫ	Space Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Dreamcatcher Games
РАЗРАБОТЧИК	3000AD
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb RAM)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1200MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb RAM)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 64-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.universalcombat.com

Честно говоря, своим упорством Дерек Смарт (Derek Smart), создатель серии игр *Battlecruiser*, напоминает героя одного советского фильма, который каждый день приходил с баяном на конкурс художественной самодеятельности и неизменно плохо исполнял одну и ту же песню о морячке, за что его оттуда и гнали.

МОЛОТОК-РУБАНОК

Universal Combat – это на самом деле не кто иной, как изменивший название ***Battlecruiser: Generations***. Знакомые с предыдущими играми этой, без сомнения, славной серии, которой совсем скоро исполнится десять лет, могут переворачивать страницу без зазрений совести: в игре так ничего и не поменялось. 2000, 3000, Millenium, Generations – неважно. Только вот назвать это фирменным почерком язык не поворачивается – скорее, застоем.

Помнится, на одном западном сайте в свое время было голосование: предпочитает ли играющий народ небольшие, зато качественные продукты размашистым, но недоделанным. Перевес был что-то около 80-ти к 20-ти процентов в пользу первых. 3000AD туда явно не ходили: новичку в Universal Combat придется очень несладко. Самое, однако, интересное то, что прошедшие ***Elite***, ***Tachyon*** и ***Starlancer*** люди будут чувствовать себя не на много лучше.

Интерфейс игры запутан как будто специально. Во-первых, количество клавиш, посредством которых нужно вести судно к победе, едва не доходит до сотни. Расположены они к тому же совершенно не очевидно; ни за что никому не скажу, как, например, выйти из игры. Ищите нужную кнопку сами. Нужные комбинации клавиш находятся скорее вслепую, поскольку нормального мануала к игре не прилагается. А из жиденькой брошюрки, которую можно скачать из интернета, легко узнать, как связаться с разработчиками в случае возникновения проблем.

Тем, кто привык к мышиному управлению и общей майкрософтовской логичности ***Freelancer,*** запускать Universal Combat и вовсе вредно. Им придется пережевывать множество неясных меню, подменю и подподменю, пытаться распознать сотни невнятных пиктограмм и без конца расшифровывать неочевидные аббревиатуры и сокращения. Нажимать на кнопки, которые не выглядят как кнопки... ты еще с нами?

Интерфейс игры запутан как будто специально. Количество клавиш управления судном едва не доходит до сотни

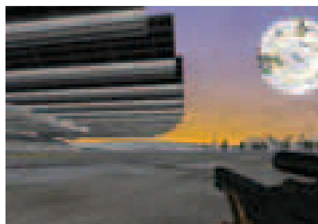
ВАРИАЦИИ

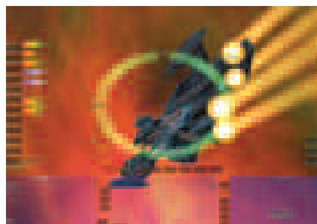
В Universal Combat наряду с космическими боями присутствуют атмосферные (в смысле в атмосфере) и даже наземные. Это и определило название иг-



О КОМПАНИИ

■ 3000AD – театр одного актера, компания одного человека, Дерека Смарта. Занимается он разработкой игр уже черт знает сколько лет, но фактически студия «сформировалась» в 1998-м – с выходом Battlecruiser 3000AD. Затем последовал Battlecruiser Millennium (и его Gold Edition), а теперь – Universal Combat.







ры. И точно: воевать во всех трех случаях занудно в одинаковой степени. На земле управление становится чуть более логичным (потому что не нужно перегонять энергию между турелями и заряжать силовые щиты), зато возникают другие сложности. Говоря житейским языком, враги мелькают перед глазами настолько быстро, что попасть в них, с учетом неторопливого отклика на команды, almost unreal. Если добавить к этому странный «наземный» звук, странную графику и много чего еще, то вообще складывается картина, что не название давали готовой игре, а наоборот. Будто новые режимы игры добавлялись в нее за месяц до сдачи в продажу.

В игре есть кампания из двух с половиной десятков миссий (и хочется опустить слово «десятков»), плюс можно выбрать одиночные сражения, в том числе и по сети. Задания достаточно стандартны: атака, удержание, конвой. К большому сожалению, отнюдь не всегда понятно, кого же собственно надобно защищать или сопровождать, так как брифинги выдаются очень скупо, а о возможностях узнавать информацию в ходе игры – см. выше. Очень обидно, так как потенциально Universal Combat обладает громадным игровым миром, населенным десятком различных рас и обширными возможностями: большое количество классов и право выбрать корабль по вкусу и профессию по душе. Но космические миссии, помимо прочего, губит их медлительность, а наземные – несбалансированность оружия и малопредсказуемый искусственный интеллект.

ТЫ УЗНАЕШЬ ЕЕ

Графически игра очень сильно отстала от времени: разработчики как будто до сих пор удивляются появлению GeForce 256. Universal Combat совершенно не знает слова «тень». Многочисленные планеты и туманности выглядят хуже, чем в двумерных ***«Космических рейнджерах»***, плюс совершенно неподвижны. Порхающие по экрану белые точки, символизирующие то ли звездную пыль, то ли межпланетный мусор, больше всего похожи на артефакты от слишком разогнанной видеокарты.

Разнообразные модели космических летательных аппаратов выглядят неплохо, но полигонов им все же явно не хватает. И все совсем плохо на поверхности планет, где растут редкие деревца, при подъеме на двадцать метров превращающиеся в расплывчатые текстуры, и ходят совершенно жуткие создания, узнать в которых привычных животных можно только при наличии очень большой фантазии. Плюс ко всему транспортные средства запросто ездят сквозь деревья и зверей, порой погружаются в грунт по самые иллюминаторы. Последний раз такое наблюдалось в незапамятном ***iPanzer44***, который к тому же относится совершенно к другому жанру.

Издает игру на Западе подразделение **Dreamcatcher Value**, и стоит она в розницу двадцать долларов, что в пересчете на наши привычные цены означает рублей так сорок. Издатели, пожалуй, в этом правы. Игра снова не удалась, и ее можно рекомендовать только людям с совсем уж обостренным космосимуляторным голоданием.

ФАКТЫ

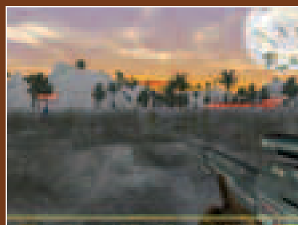
5-я игра в серии

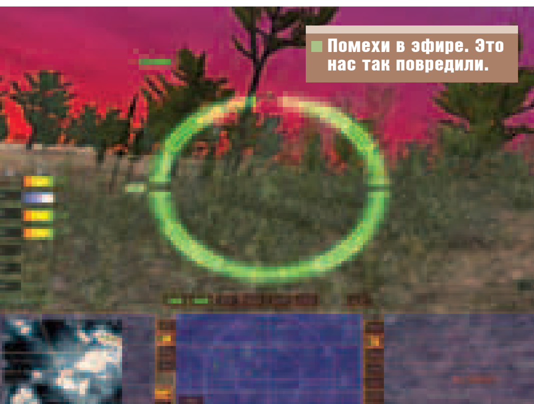
22 транспортных средства

64 игрока по сети

1500 кадров анимации

15 одиночных сценариев





Помехи в эфире. Это нас так повредили.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0
+ Огромный игровой мир, множество возможностей, бои в космосе и на земле
– Общее впечатление от игры – скучная и очень сырая альфа-версия

ГРАФИКА 4.0
+ Поддержка высоких разрешений, качественные модели космических судов
– Движок четырехлетней давности, плохие текстуры, модели и спецэффекты

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Музыка, выложенная на диске в mp3-формате, может представлять интерес
– Жуткая и постоянная какофония в эфире, неправдоподобные эффекты

ДИЗАЙН 4.0
+ С учетом множества допущений и поправок можно считать миссии неплохими
– Все, что связано с наземными операциями, выглядит очень «скомкано»

УДОБСТВО 2.0
+ Если в таком интерфейсе есть плюсы, то только один: он работает
– Запутанный интерфейс, жестко заданные клавиши, плохо работает мышь

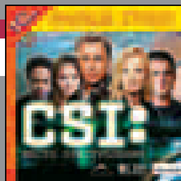
ИТОГО

Если тебе очень нравятся симуляторы или Дерек Смарт твой лучший друг…

4.0

Текст: Даниил Леви

CSI: МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ



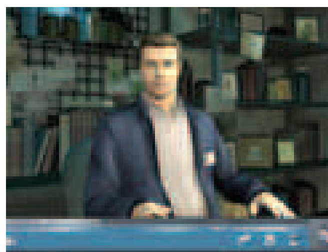
Жанр:	adventure
Разработчик:	369 Interactive
Издатель:	1С
Количество CD:	три

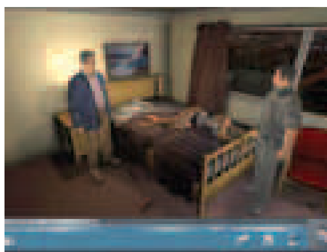
http://games.1c.ru/csi

Общая оценка
Русский язык



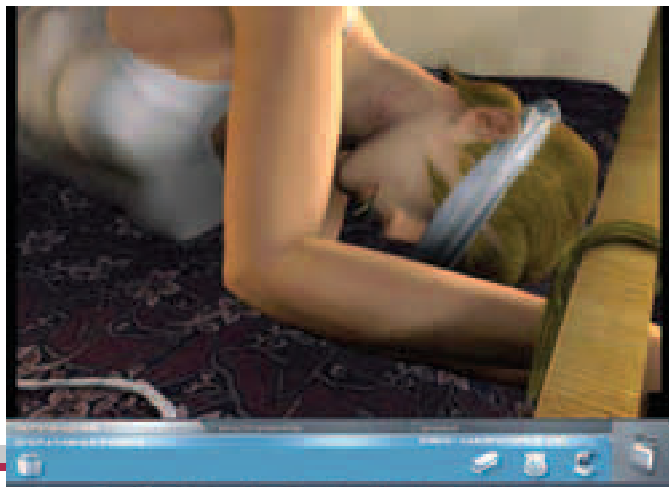
То, что CSI появилась на рынке в отлично переведенном на русский язык варианте – прекрасно. Кому-то даже понравится. Хотя нет – понравится почти всем. Кроме нас. Ну, такие вот мы.



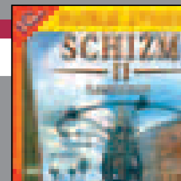


В определенные моменты жизни побывать детективом хотел практически каждый из нас. Благодаря стараниям компаний **369 Interactive** и **«1С»** наши мечты могут (хоть и частично) воплотиться в полнее осязаемый виртуальный мир.

Ты – юный криминалист, со студенческой скамьи попавший в правоохранительные органы. Во время прохождения нам придется раскрыть 5 дел, первое из которых заменяет необходимый tutorial. Перемещаясь вместе с напарником по локациям и посещая исследовательские лаборатории, где можно более внимательно изучить найденные улики и получить советы профессионала, детективу предстоит найти виновных или удостовериться, что таковых нет. Ничего сложного нет: пообщайся со свидетелями, опробуй местный пиксельхантинг, выслушай рекомендации напарника (пожалуй, это тот редкий случай, когда последних могло бы и не быть – излишне упрощают игру), и проблема решена. На выполнение каждого из заданий у тебя вряд ли уйдет больше часа – разработчики готовы подать руку помощи даже в самой, казалось бы, безнадежной ситуации. Вряд ли приключенческая игра по мотивам известного детективного серила должна быть столь элементарной.



SCHIZM II: ХАМЕЛЕОН



Жанр:	adventure
Разработчик:	The Adventure Company
Издатель:	1С/Логрус
Количество CD:	три

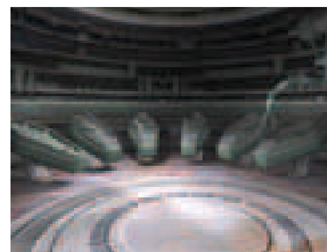
http://games.1c.ru/schizm_2

Общая оценка
Русский язык



У Shizm II есть потрясающий конкурент – серия Myst. Кто из них достоин звания «самая нерешаемая загадка», пусть каждый для себя решает сам. Мы лишь шепнем на ушко: «Последний Myst лучше». Только – тссс...



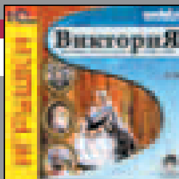


Shizm II: Хамелеон, более известный как ***Mysterious Journey II*** – сиквел к вышедшей в 2001 году адвенчуре ***Mysterious Journey II***. Несмотря на то, что в графе «жанр» стоит adventure, рассматриваемая сегодня игра больше всего смахивает на квест с мудреными загадками. Да, верно – что-то наподобие Myst'a. Причем на некоторых этапах игры сходство между относительно недавно вышедшей и обрастающей аддонами ***URU: Ages Beyond Myst*** и Shizm II просто поражает. Достаточно лишь взглянуть на коробку с диском, и недавно изученные миры цивилизации **D'ni** четко проявятся в твоей памяти.

В роли **Сена Гидера**, очнувшегося в криогенной камере после 200-летнего сна, нам предстоит изучить таинственный и неизведанный мир, полный опасности и... сложных паззлов, решить которые самостоятельно удается не всегда. Тот самый «таинственный» и «неизведанный» состоит из немногим более чем 40 локаций, некоторые из которых, по сравнению с миром Myst'a, выглядят достаточно привлекательно. Движок под гордым названием *Jupiter*, сотворивший миры ***No One Lives Forever 2*** и ***Tron 2.0*** работает на полную. Что еще для счастья надо? Правильно – игру бы хорошую.



ВИКТОРИЯ: ИМПЕРИЯ ПОД СОЛНЦЕМ



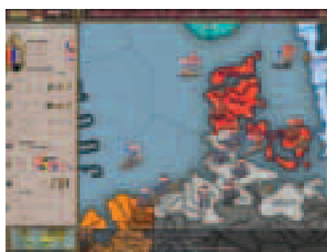
Жанр:	strategy
Разработчик:	Paradox Entertainment
Издатель:	1С
Количество CD:	два

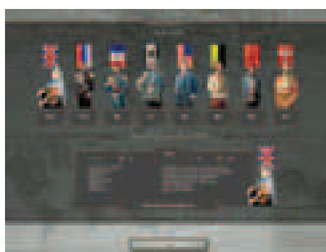
http://games.1c.ru/victoria_rus

Общая оценка
Русский язык



Возвращение неплохой стратегии в более привычном для нас виде состоялось. Мы думаем – не зря. Мы даже убеждены, что ты уверен, в том, что не зря. Ведь игры должны быть, по крайней мере, разными.



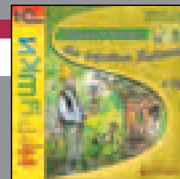


Это может показаться странным, но во втором номере журнала мы уже писали об игре ***Victoria*** в разделе российских локализаций. Правда, тогда в наши руки попала лишь английская версия этой глобальной стратегии, которая появилась в продаже на несколько месяцев раньше локализованной. Но теперь все, кто не смог насладиться «Викторией» из-за языкового барьера, имеют возможность детально исследовать полностью русифицированный продукт.

Напомним, что данная стратегия охватывает обширный и обильный на знаменитые события исторический период 1835–1920 гг. Это время разбито на 4 основные кампании, в каждой из которых предоставляется огромный выбор доступных держав: Россия, Франция, Италия, Испания, Германия, Нидерланды и т.д. Что касается игрового процесса, то поклонники «***Европы II***» и аналогичных проектов будут чувствовать себя «в своей тарелке». Остальным придется немного освоиться. Но оно того стоит – разобравшись с интерфейсом, научившись рационально управлять выбранной страной, ты надолго погрузишься в манящий мир «Виктории». Дорога оттуда есть. Но она пролегает через трудные схватки с конкурентами, в которых все решает не только сила.



ПЕТСОН И ФИНДУС: НА ДЕРЕВНЮ ПЕТСОНУ



Жанр:	quest
Разработчик:	Sven Nordqvist
Издатель:	1С
Количество CD:	два

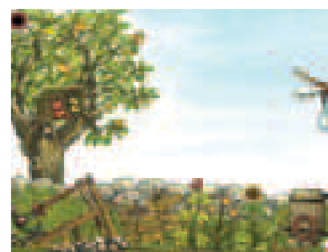
http://games.1c.ru/petson

Общая оценка
Русский язык



Дети старше 10 лет играть в «Петсона и Финдуса» вряд ли будут – слишком уж несерьезно и излишне просто. Хотя пятилетний малыш непременно обрадуется обилию ярких красок и веселым голосам участников игры.





«***На деревню Петсону***» – очередная часть приключений Петсона и Финдуса, основанных на произведении детского писателя из Швеции **Свена Нордквиста**. Компания «**1С**», наряду с проектом «***Муми-тролли***», регулярно выпускает на рынок новую версию этой интерактивной сказки. В игре у одного из персонажей – кота Финдуса – есть 12 «важных» дел: собрать небольшую железную дорогу и использовать ее по прямому назначению, разобраться с садовым инвентарем, изрядно потрудиться на грядке, переправить капризных жаб на другую сторону реки и т.д. К каждому заданию, так или иначе, привязан легкий конкурс, помогающий в его (задания) скором выполнении. К примеру, чтобы полить грядку, придется жестоким способом отобрать у стрекозы требуемое количество воды.

Поскольку игра ориентирована на юных геймеров 5-12 лет от роду, во время прохождения мы будем получать подробные подсказки. Некоторые из них действительно поучительны. В качестве премии за прохождение разработчики предлагают три симпатичных мультика. Дети будут в восторге. Но не устанут ли глаза ребенка от пестрящих локаций, уровень прорисовки которых оставляет желать лучшего? Надо бы спросить...



РЫЦАРИ И КУПЦЫ



Жанр:	strategy
Разработчик:	Meridian'93
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/k_n_m

Общая оценка 

Русский язык **отлично**

Всем поклонникам пошаговых стратегий, где каждый ход приходится обдумывать заранее, а пестрящая графика считается явно лишней, проект Meridian'93 обязательно понравится. Понравится он и остальным, – стоит лишь уделить ему побольше времени.



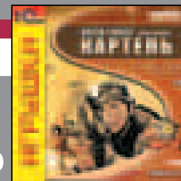


Перед нами достаточно сложная, но чертовски привлекательная настольная стратегия. Весь процесс игры ***«Рыцари и купцы»*** заключается в правильном выкладывании на игровой стол случайно выпавшей из колоды карты, на которой изображен элемент дороги, города, поля, реки или монастыря. Первая карта кладется на произвольную позицию, а все последующие должны дополнять оформляющийся пейзаж (т.е. участок реки явно не сможет стать продолжением дороги). Присутствуют здесь и так называемые «фишки» – твои вассалы в количестве 7 единиц. Выставишь фишку в городе – из вассала получится рыцарь, в монастыре – аббат, на дороге – шериф, в поле – купец. За правильное расположение «фишек» в течение всех 64-х ходов начисляются заветные очки.

На первый взгляд, игра может показаться излишне сложной и малопривлекательной. Но стоит лишь внимательно изучить прилагающийся мануал, как бездумная расстановка карт и вассалов превратится в продуманные заранее ходы. Учитывая, что на одном компьютере в «Рыцари и купцы» могут соревноваться до 5 человек, стремительные партии станут отличным развлечением для поклонников стратегии.



DELTA FORCE: ОПЕРАЦИЯ КАРТЕЛЬ



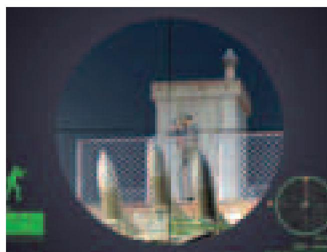
Жанр:	FPS
Разработчик:	Ritual Entertainment
Издатель:	1С/snowball.ru
Количество CD:	два

http://games.1c.ru/team_sabre

Общая оценка 

Русский язык **отлично**

Английская версия «Операции Картель», вышедшая немногим раньше полностью русифицированной, могла отпугнуть часть поклонников жанра. Теперь же триумфу Ritual в России уже точно ничто не помешает.





Игра, к созданию которой приложил руку известный дизайнер **Ричард «Levelord» Грей** (интервью с ним ты можешь найти в третьем номере нашего журнала), наконец-то вышла полностью на русском языке. **«1С»**, вслед за оригинальной версией (о ней мы писали в прошлом выпуске «Витрины»), порадовала общественность и качественно переведенным продуктом.

Шестая часть известной серии тактических FPS может предложить нам 11 миссий, выполнять которые придется на территории Колумбии и Ирана, обилие карт для сетевой игры (30 штук), несколько новых видов оружия и боевой техники. Для аддона список весьма внушительный – не так ли?

Всем поклонникам серии ***Delta Force*** (а за многие годы их накопилось достаточно много) «Операция Картель» точно приглянется. Вылазки под покровом ночи, зачистка территории из снайперской винтовки, управление командой из 3-4 бойцов и стремительные схватки с противником – всего этого здесь более чем достаточно. Некоторым может не понравиться ограниченное количество сохранений, но и здесь разработчиков из **Ritual Entertainment** можно понять – они создавали прежде всего симулятор, а не аркадный тир.



CALL OF DUTY



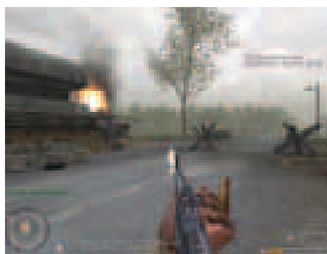
Жанр:	FPS
Разработчик:	Infinity Ward
Издатель:	1С
Количество CD:	два

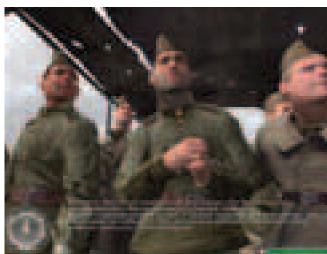
http://games.1c.ru/call_of_duty

Общая оценка
Русский язык



Всем поклонникам «медальки» и фильма «Враг у ворот» Call of Duty подарит часы увлекательного геймплея. Великолепная игра, похожая на другой шедевр, но не ставшая от этого менее привлекательной.

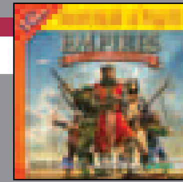




Если бы в 2002 году на свет не появилась ***Medal of Honor: Allied Assault***, творение **Infinity Ward** можно было бы по праву назвать лучшей FPS на тему Второй Мировой войны. Конечно, и сейчас Call of Duty остается одной из лучших игр в этом жанре, однако тайтл, ставший практически полной копией шутера от **EA Los Angeles** и **2015**, потерял последние черты индивидуализма. Аналогию между Call of Duty и Medal of Honor способен провести даже маленький ребенок. Донельзя заскриптованные миссии, в которых поощряется только умение точно и быстро стрелять, толпы врагов, штабелями валящиеся на землю, и война, выигранная одним человеком – все это мы уже видели, и не раз. Но я готов простить игре все огрехи (даже выпирающую букву «Я») лишь за тот момент, когда увидел испуганные лица советских новобранцев, с голыми руками штурмующих вражеские укрепление. Мне тоже не дали винтовку – только патроны. Сослуживцы пытались избежать бессмысленной смерти – командиры расстреливали их с криками: «Смерть дезертирам». Ну и напоследок – трудноописуемое чувство гордости за свою страну, возникающее, когда смотришь на алый флаг, гордо развивающийся над вражеским Рейхстагом.



EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD



Жанр:	RTS
Разработчик:	Stainless Steel Studios
Издатель:	1С
Количество CD:	два

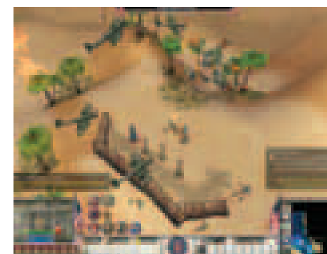
http://games.1c.ru/empires

Общая оценка
Русский язык



Если твой компьютер способен «осилить» 80 000 юнитов на карте, а знакомства с Age of Empires, Empire Earth и Rise of Nations недостаточно, Dawn of the Modern World станет неплохим выбором. Даже очень неплохим.

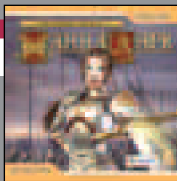




«Рассвет современного мира» – глобальная стратегия в реальном времени с отлично заученным (спасибо серии Age of Empires) геймплеем. В наличии имеется: центральное поселение и несколько видов ресурсов. Из ресурсов строим здания, в зданиях создаем войска, последними выполняем изначально поставленную задачу. Побеждает тот, – а в большинстве сегодняшних стратегий по-другому бывает редко – кто выполнил эти процессы быстрее. Разработчикам из **Stainless Steel Studios** необходимо было придумать хотя бы что-то оригинальное. И они сделали это. Empires: Dawn of the Modern World охватывает период почти тысячелетней истории, начиная со Средневековья и заканчивая Второй Мировой войной. Между ними оказались: Век Пороха, Эпоха Империй и Первая Мировая война. Для каждой из эпох характерен свой набор войск и построек. Три скучные кампании разбавлены здесь одиночными миссиями, проходить которые можно в двух режимах: первый делает акцент на экономику, второй – на стремительные боевые действия.
Приятно удивила и выдаваемая картинка: обилие ярких красок, неплохо прорисованные персонажи и качественная (для RTS) вода радуют искушенный геймерский глаз.



ЖАННА Д'АРК



Жанр:	RTS/RPG/Action
Разработчик:	Enlight Software
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

http://games.1c.ru/lock_on

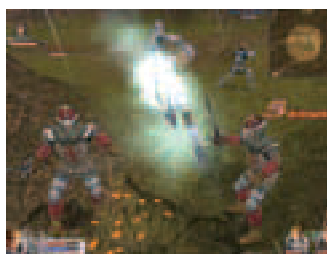


Общая оценка

Русский язык — отлично

Играл в Lord of the Ring: The Return of the King? «Жанна д'Арк» находится на пару ступенек ниже, но суть одна: бей, беги, стреляй, вали. Элементы ролевой игры ситуацию не спасают – ждали совсем не то.



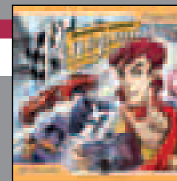


Тревор Чан (Trevor Chan), известный по работе над такими успешными стратегиями, как ***Capitalism***, ***Capitalism 2*** и ***Seven Kingdoms*** не должен был браться за создание игры ***Wars & Warriors: Joan of Arc***. По крайней мере, после официального релиза проекта авторитет специалиста в глазах представителей игровой общественности резко упал. «Жанна д'Арк» вконец опопсела, превратившись в скучный и однообразный экшен. Несколько персонажей, которые наряду с Жанной встали на борьбу с английскими захватчиками, попадают под власть игрока по мере прохождения основной кампании. Но всех их объединяет одно: великое мастерство владения оружием. Ведомым героям ничего не стоит разобраться с толпой из 20-25 англичан. Все, что для этого нужно – быстро кликать по мышке и вовремя парировать выпады. Вместе с числом погибших представителей вражеской рати растет опыт персонажей, увеличивающий одну из четырех характеристик.

Внешний вид игры явно не соответствует лучшим проектам сегодняшних дней. Единственное, что может привлечь внимание – вполне качественно реализованная смена дня и ночи. В остальном – слабо. Игра явно не оправдала возложенных на нее ожиданий.

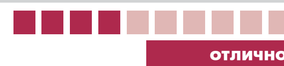


РЕПОРТАЖ



Жанр:	квест
Разработчик:	Акелла
Издатель:	Акелла
Количество CD:	два

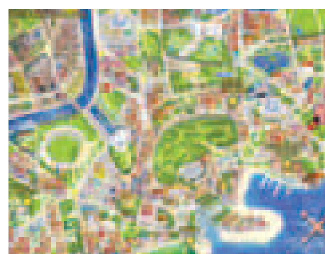
http://www.akella.com/pub-reportazh-ru.shtml



Общая оценка

Русский язык — отлично

Единственное, что может понравиться тебе в «Репортаже» – остроумные диалоги и встречающиеся на каждом шагу приколы разработчиков. Но этого слишком мало для завоевания полноценного внимания аудитории.

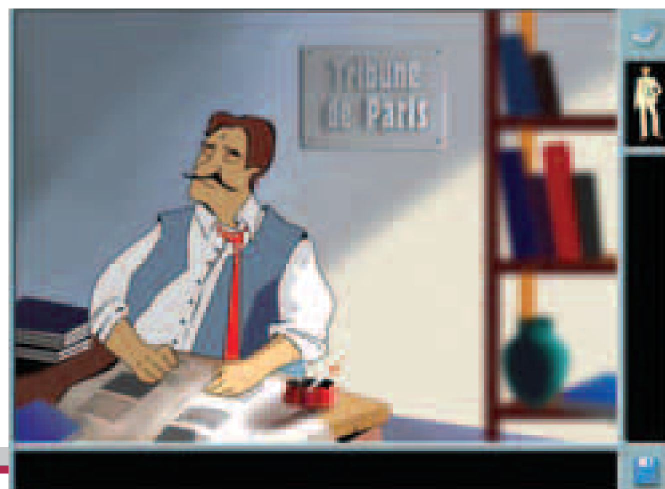




Молодой журналист Жак Бузье оказывается в чертовски непростой ситуации. Главный редактор газеты готов уволить его в любой момент. С целью написания интересного материала Жак отправляется в игорную столицу мира – Монте-Карло. Первоначальная цель – репортаж с местных автогонок. Понятно, что этим дело не ограничится – Жаку предстоит распутать сложную криминальную историю.

При ближайшем знакомстве с игрой понимаешь, что никакого намека на серьезность нет (вообще пора бы смириться с тем, что игры – это несерьезно). Город поделен на несколько локаций, состоящих из 3-4 неважно прорисованных сцен. Для прохождения «Репортажа» достаточно регулярно посещать доступные на карте места и заниматься «привычным» для всех любителей квестов делом – пиксельхантингом. Ни о какой нелинейности и речи быть не может. Игра просто не позволит выйти за рамки заранее прописанной последовательности. Вот и получается, что кроме тупого тыканья по предметам «Репортаж» ничего предложить не в состоянии.

Дельный совет: в первый день зайди в телефонную будку и набери 314159 – получишь хоть какое-то удовольствие.



ШЕСТОЕ ЧУВСТВО



Жанр:	квест
Разработчик:	Сатурн-Плюс
Издатель:	Бука
Количество CD:	один

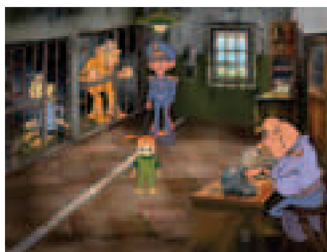
http://www.buka.ru/game/Game_2941.htm

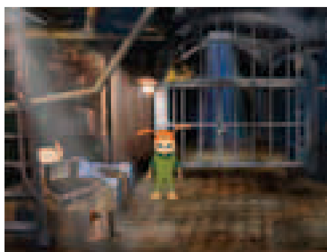


Общая оценка

Русский язык — отлично

Игра создана исключительно для детей. Несложные задания, яркие персонажи и прекрасная озвучка обязательно понравятся маленьким геймерам. Остальные проходят дальше.



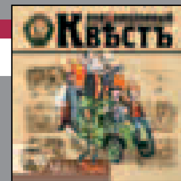


В отчетном месяце компания **«Бука»** явно порадовала всех любителей рисованных квестов. Вслед за проектом **VZlab** на наш суд предстало творение известной компании **«Сатурн-Плюс»**. Чем известной? Да хотя бы квестом ***«Петька и Василий Иванович»***, с каждым пришествием становившимся все хуже и хуже.

А ориентированные на младшее поколение ***«Страшилки: Шестое чувство»*** старшему покажутся чересчур неиграбельными. Приключения маленькой девочки по имени Шиза, потерявшей любимую собаку по прозвищу Кутявка, завлечь обширный геймерский состав не смогут. Схема прохождения «Страшилок» знакома нам по уже упоминавшейся выше игре. Перемещаемся из одной локации в другую, в грубой (но иногда вполне остроумной) форме общаемся с персонажами, занимаемся пиксельхантингом и своевременно используем найденные предметы. При этом привычная для человека логика прослеживается далеко не всегда. А это заметно усложняет процесс продвижения к финалу. Что не понравилось: невозможно быстро перемещаться в другую локацию (хотя бы посредством увеличения скорости игры). Ждать, пока ведомая девочка мерным шагом преодолеет изученный пейзаж, порой просто невозможно. А нужно ли? Решать тебе.



РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КВЕСТ



Жанр:	квест
Разработчик:	VZlab
Издатель:	Бука
Количество CD:	один

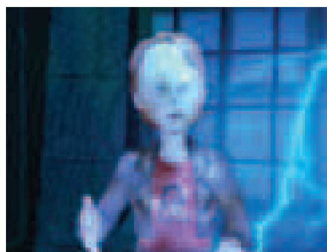
http://www.buka.ru/game/Game_2274.htm



Общая оценка

Русский язык — отлично

Если бы не преступно малое число игро-часов и незамысловатые задания, «Революционный квест» собрал бы куда большую аудиторию. А так – развлечение на день-два. Но многим этого достаточно!

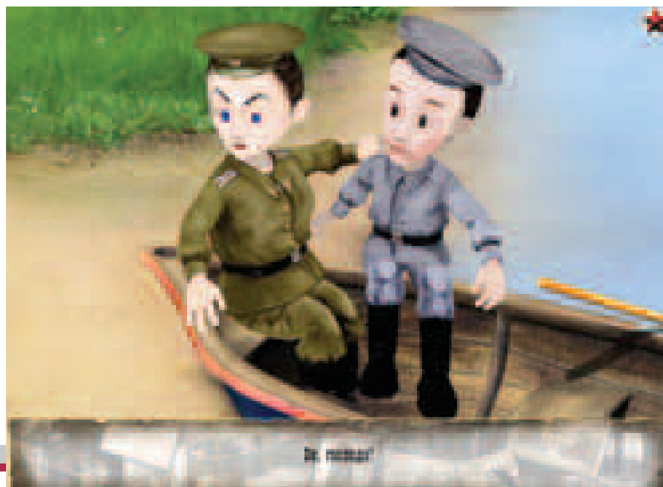




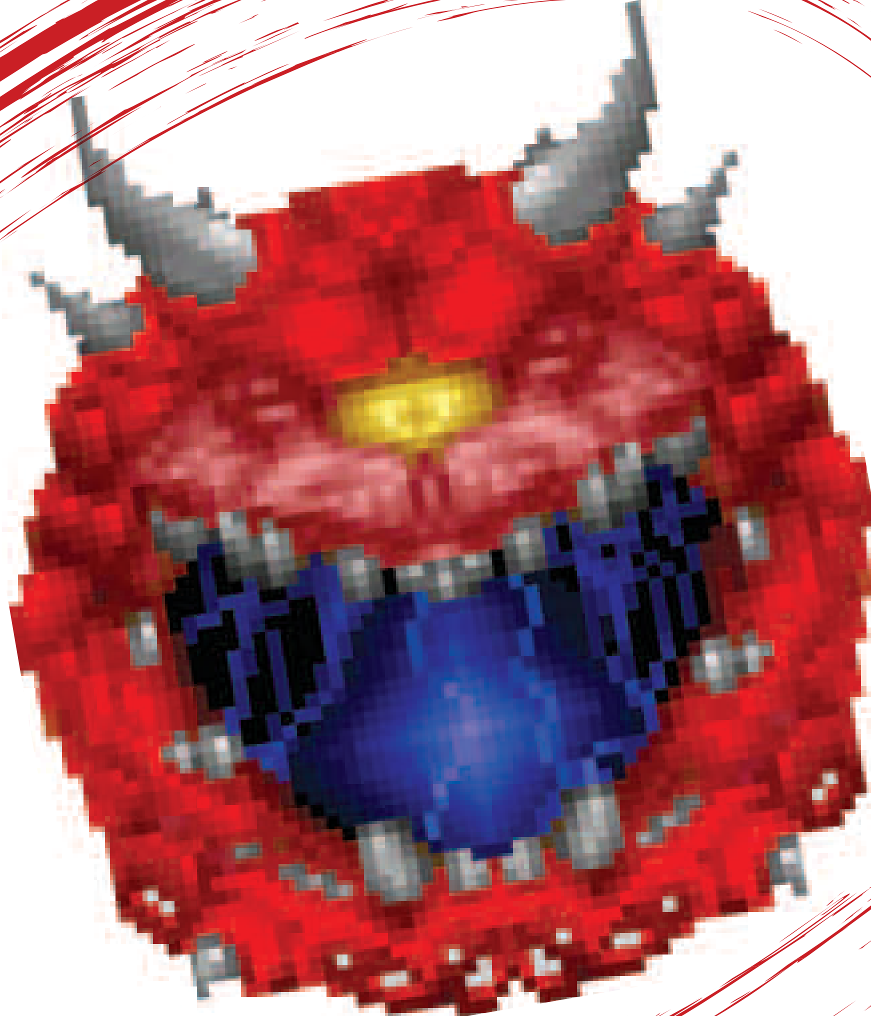
Очередной квест от известной студии **VZlab**, создававшей при участии **Даниила Шеповалова** неоднозначный ***«Ядерный Титбит»***, по определенным причинам лишился внимания «великого гуманиста всех времен и народов». Оказался ли этот фактор решающим или нет – судить не нам. Но то, что «Революционный квест» на порядок скучнее своего предшественника – факт бесспорный.

Молодой человек Ваня, неожиданно переместившийся в 1917 год, должен помочь В.И. Ленину в борьбе с врагами революции. Как оказалась, вся «помощь» состоит в выполнении элементарных квестов из серии «пойди туда, возьми то». Игра вообще отличается предельно коротким временем прохождения (приблизительно 2-4 часа). Сделать что-нибудь необычное просто не получится. В диалогах героев регулярно проскакивают явные подсказки, позволяющие быстро пробежаться по всем 14 игровым локациям. В том же «Ядерном Титбите» на выполнение квестов уходило гораздо больше времени.

Что касается визуального ряда – ничего нового. Статичные «задники», пиксельхантинг и нелепые, откровенного говоря, герои снова с нами. Привет от Революции!



(game)land
ОСНОВАНА В 1992



KILLS 100%
ITEMS 100%
SECRET 99%

НАШЕЛ НЕ ВСЕ СЕКРЕТЫ?

ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ



128 полос исчерпывающей информации о популярных играх

1500 чит-кодов

CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений

Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами

Прикольная наклейка с кодами

DUKE NUKEM FOREVER:

НИКОГДА НЕ ГОВОРИ «НАВСЕГДА»

Дюк Нюкем – вечен. Это факт. Такие, как он не умирают и не забываются. И, в общем-то, все это понимают. Но создатели легендарного героя сочли своим долгом лишний раз напомнить об этом общественности. И в 1997 году в одном из интервью так прямо и сказали: «Duke Nukem – Forever!». Ну, forever, так forever. Мы, правда, тогда еще не знали, что это не просто программное заявление, не просто название очередной саги о похождениях Дюка, а самое настоящее пророчество. Duke Nukem Forever действительно будет всегда. В наших мыслях и в наших сердцах. А чтобы так оно и оставалось на веки вечные, он никогда, ни при каких обстоятельствах не должен выйти.

Текст: Олег Шолохов

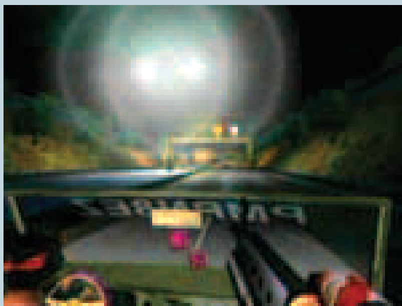
Официальный сайт Duke Nukem Forever встречает нас столь недвусмысленным заявлением, что практически все сомнения о судьбе проекта улетучиваются в тот же миг: «Дата выхода игры – When it's done. Любая другая дата – любая (!) – не более чем догадка. Если кто-то говорит, что располагает инсайдерской информацией и точно знает срок – он вводит вас в заблуждение. Даты нет и точка. И да, мы в курсе, что игра давно находится в разработке. Какую бы шутку по этому поводу вы ни придумали, будьте уверены, мы ее уже слышали». Шуток и вправду уже сотни, но нас это не удержит от того, чтобы лишний раз поехидничать.

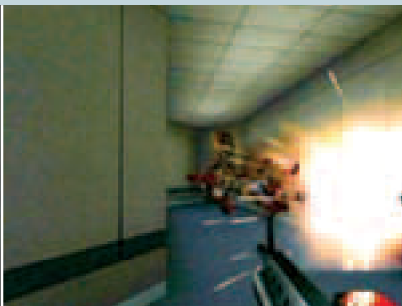
1997. ЧЕТВЕРТОЕ РОЖДЕНИЕ ДЮКА

Разговор о Duke Nukem Forever – это обсуждение слухов, сплетен и домыслов об одном из самых ожидаемых проектов в истории. А еще это разговор об игре, дата выхода которой переносится с одного when it's done на другой уже в течение семи лет. То есть мы сейчас собираемся обсуждать нечто такое, в ожидании чего мы все в буквальном смысле успели состариться. И что самое интересное, за все то время DNF к релизу даже и не приблизился! Поэтому перед тобой что-то вроде экскурсии, путешествия из нашего мира в мир несбыточных грез, сладких обещаний и розовых соплей, распускаемых при упоминании этого проекта.

Итак, давным-давно в далекой-предалекой галактике... В общем, захотелось **3D Realms** выпустить четвертую часть легендарного Duke Nukem. И никто не подозревал, во что выльется столь бесхитростное и банальное, на первый взгляд, желание заработать еще немного зеленого счастья на раскрученной торговой марке. Дело было в начале 1997 года. Разработчики почему-то вдруг решили вернуться к корням и сделать четвертую часть сериала (получившую название Duke Nukem Forever) трехмерным side-scroller'ом в лучших традициях Duke Nukem 1 и 2. Однако от







идеи решили отказаться так быстро, что никто толком так и не успел ничего узнать об игре. Собственно, она даже не была анонсирована. А вышедший много позже ***Manhattan Project***, хотя и относился к тому же жанру, не имел со злополучным проектом ничего общего.
На смену side-scroller'у пришел полноценный FPS – под все тем же названием Duke Nukem Forever. Оно было слишком звучным, чтобы от него отказаться. На дворе стоял апрель 1997 года. Именно тогда общественность впервые вздрогнула, услышав тяжелые шаги обновленного Дюка – «чувака, который спасает наших телок» (цитата от разработчиков). Одного лишь анонса игры было бы достаточно, чтобы шокировать публику. Но 3D Realms этого было мало. Главная новость заключалась в том, что четвертую часть сериала делали на движке ***Quake II***. Это действительно было эпохальное решение. До той поры споры между поклонниками Duke Nukem и Quake, казалось, было невозможно остановить. А тут вдруг **id Software** и 3D Realms вот так враз подружились. Ну, не ядрена кочерыжка, а?
«Объединить Duke Nukem, одну из самых узнаваемых торговых марок в PC-индустрии, и движок Quake II, самый продвинутый на сегодняшний день, – абсолютно беспроигрышный ход: для 3D Realms, id Software, **GT Interactive** и особенно для игроков», – заявил **Джордж Бруссар** (George Broussard), глава 3D Realms.

Примерно через год после начала работы разработчики выкатили отличный ролик, демонстрирующий реальный игровой процесс. И что же мы увидели? А увидели мы то, что, выйди Duke Nukem Forever в 1998 году, публика была бы в восторге. На фоне того же Quake II игра смотрелась просто великолепно. Это было нечто куда большее, чем просто дуболомный шутер. Интерактивность всего и вся – фирменная черта сериала – достигла своего апогея. Взорвать или как-то иначе взаимодействовать можно было практически с любым объектом. На машинах можно ездить, на вагонетках – носиться по заброшенным шахтам, с напуганными красотками – мило беседовать, как бы невзначай зажав их где-нибудь в углу. Однако с точки зрения графики это был далеко не шедевр. Большие открытые пространства смотрелись неплохо только потому, что тогда это все еще было в диковинку. На самом же деле уровни были весьма простенькие. Предметов интерьера мало, текстуры одна однообразнее другой, полигонов в кадре – только самый необходимый минимум. ***Half-Life***, вышедший в октябре 1998 года, доказал, что на движке Quake II можно создать нечто куда более презентабельное. Похоже, и самих разработчиков из 3D Realms не устраивал именно внешний облик их творения.

1998. UNREAL – ЭТО СОСТОЯНИЕ ДУШИ

Второе эпохальное заявление (сравнимое по значимости только с анонсом Duke Nukem Forever) прозвучало

ИСТОРИЯ С ИЗДАТЕЛЕМ

Ни у одного издателя не хватит нервов долго работать с 3D Realms и ждать, когда она наконец соизволит выпустить игру. Именно поэтому издавать Duke Nukem Forever стремились многие. Изначально этим планировала заняться компания GT Interactive (ответственная, кстати, за Duke Nukem 3D и Unreal). Однако в конце 1999 года ее купила Infogrames (ныне – Atari), выложив при этом 135 млн. долларов. Казалось бы, Infogrames должно хватить хладнокровия, чтобы дождаться релиза. Но уже через год права на издание были куплены GodGames (ныне – Gathering). Но и тут все оказалось не так просто: в середине 2001 года у компании возникли серьезные финансовые затруднения. Ситуация усугубилась внезапной смертью одного из основателей GodGames, в результате чего издательство стало частью Take 2. Именно этот гигант сейчас надеется и ждет, что Duke Nukem Forever когда-нибудь выйдет. За возможность получить свою долю прибыли от продаж Take 2 заплатила 2 млн. долларов. При этом все права на торговую марку Duke Nukem по-прежнему остаются у 3D Realms.



Какую бы шутку по поводу даты выхода вы ни придумали, будьте уверены – мы ее уже слышали



Интересно, что это Дюк делает возле обычного салуна?



А ведь эта картинка появилась задолго до анонса Half-Life 2...

БРАТЬЯ ПО КРОВИ

В 1998 году, когда мы впервые увидели ролик из Duke Nukem Forever, игра не была похожа ни на что виденное ранее. Это было действительно что-то уникальное, и сейчас можно с уверенность утверждать, что она так бы и воспринималась в 1999 г. Но с тех пор многое изменилось. Главный герой – мужлан, отпускающий то и дело пошлые шутки, перестал быть нам в диковинку, тем более после Serious Sam и Sin. Кстати, Sin вообще очень многим напоминает Duke Nukem: высокая интерактивность окружающего мира, глупые шутки, грудастые барышни – за то и полюбили. Шесть лет назад Duke Nukem Forever поражал нас обилием открытых пространств. Но уже Unreal сделал их присутствие в игре почти обязательным, потому что все хотели, чтобы их игры хоть чем-то походили на Unreal (да и движок его сразу же лицензировали десятки компаний). В 2000 году большой интерес вызвала возможность вести огонь прицельно: стрелять в руки, ноги, голову и видеть, что происходит с монстрами, правда и этим сейчас никого не удивишь. Что же нового предложит нам Duke Nukem Forever? В том-то все и дело, что неизвестно.



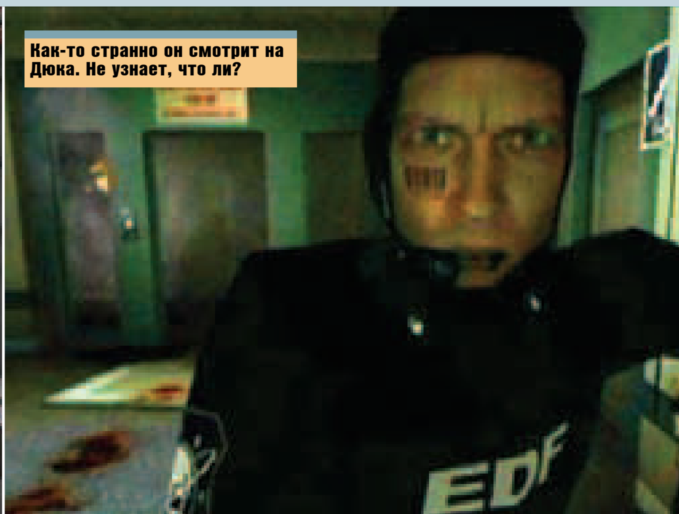


Автоматы – для слабаков!

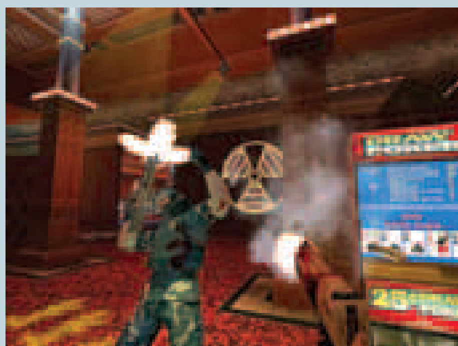
15 июня 1998 года: создатели решили, что игра будет делаться на движке ***Unreal***. «Смена движка не повлечет за собой существенной отсрочки релиза», – подчеркнул Бруссар – «Хотя, конечно, у нас уйдет какое-то время на то, чтобы приспособиться к использованию новой технологии». Однако уже через 3 месяца после этого заявления Duke Nukem Forever был на той же стадии разработки, что и до смены движка. То есть технически все прошло как по маслу.
И все же, причина такой рокировки до сих пор остается не совсем ясной. Рассказ Бруссара о том, как было принято решение, едва ли проливает свет на эту историю: «На одном из совещаний после E3 1998 кто-то вдруг сказал: «А давайте используем движок Unreal». Все притихли, а я взял небольшой таймаут, чтобы подумать. Когда выяснилось, что такое действительно можно провернуть, мы снова собрались, и решение было принято единогласно».
Недоумевающая пресса тогда интересовалась, почему разработчики не захотели использовать ядро ***Prey***. Это был чертовски многообещающий проект от 3D Realms и, казалось, вполне логично использовать свой весьма продвинутый движок, а не лицензировать чужой. «Для нас было принципиально важно, чтобы Prey стал первой игрой, основанный на созданной нами специально для него технологии. Подписав контракт с Epic, мы сможем выпустить Duke Nukem Forever раньше». И ведь как в воду глядели. Когда бы ни вышел DNF, разработчики все равно сдержат слово, потому что Prey был отменен много лет назад.
Бруссар настаивал на том, что решение лицензировать движок Unreal не было политическим. То есть, скорее всего, дело и впрямь было в банальном желании улучшить внешний вид игры. Но какой ценой! 3D Realms выложила почти 300 тысяч долларов за технологию id Software! Неужели разработчикам настолько не нравился прежний Duke Nukem Forever? Правда, использование нового ядра давало и еще одно преимущество – мультиплеер. В 1998 всем стало ясно, что любой уважающий себя эк-

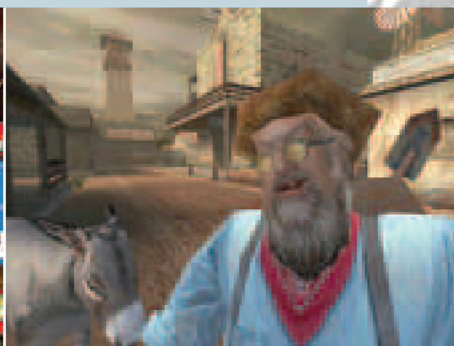
Мы вздрогнули, услышав шаги обновленного Дюка – «чувака, который спасает наших телок»





Как-то странно он смотрит на Дюка. Не узнает, что ли?







шен обязан иметь многопользовательский режим. В этом смысле 3D Realms здорово облегчила себе задачу, потому что сетевой код за них создала Epic.
Кстати, забавные вещи по поводу даты релиза говорили создатели игры в 1998 году. «Мы сэкономили 4-6 месяцев. Именно столько времени нам бы потребовалось, чтобы «научить» движок Quake II делать то, что Unreal умеет изначально». Вот оно как! Может, тогда зря разработчики резину тянут? Если каждая подобная перетряска приближает дату релиза на полгода, может, стоит еще несколько раз провернуть нечто подобное, и мы наконец увидим Duke Nukem Forever?

1999. ПЕРФЕКЦИОНИЗМ НЕИЗЛЕЧИМ

Похоже, именно в этом ключе создатели игры и мыслили, потому что в 1999 году Duke Nukem Forever снова... поменял движок. На сей раз за основу взяли ***Unreal Tournament***. Никогда не догадаешься, как разработчики объяснили это решение. «К сожалению, движок Unreal оказался весьма нестабильным. Мы собирались бороться с этим собственными силами, но Epic проделала грандиозную работу с Unreal Tournament. Не использовать новую технологию было бы огромной ошибкой для нас». И еще. «У нас уйдет 3-4 недели, чтобы перейти на новый движок. Это несравнимо меньше, чем если бы нам самим пришлось улучшать программный код до уровня Unreal Tournament. Мы сэкономили около 6 месяцев, воспользовавшись плодами труда программистов из Epic. Это определенно того стоит». Итого уже год сэкономленного времени. Чувствуешь, как нам повезло, что в 3D Realms работают такие сообразительные ребята? Главное, что они на «ты» с арифметикой.
Между прочим, это опаснейший недуг, которым страдают очень многие. Желание бесконечно улучшать свое творение почти непреодолимо. Обычно, правда, оно вступает в конфликт с финансовыми возможностями, давлением со стороны общественности и иногда – со здравым смыслом. Не буду обвинять 3D Realms в отсутствии последнего. Может, ребята действительно в итоге выкатят что-то грандиозное? А что касается первых двух пунктов, тут у разработчиков явно проблем нет. Отшивать нетерпеливых журналистов они давно научились, а деньги... деньги у них просто не кончаются.

2000–2001. ДЮК, ОТКРОЙ ЛИЧИКО

Здесь в истории бесконечных перевоплощений наступает пауза. Начало третьего тысячелетия не ознаменовалось никакими революционными анонсами от 3D Realms (что скорее радует, чем наоборот). Наступил период затишья, и у публики наконец появилась возможность поговорить о

ВЕСЕЛЫЙ ЦИТАТНИК

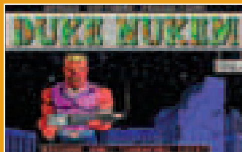
В свете всего, что происходило с игрой за годы разработки, высказывания создателей, прозвучавшие в интервью в разное время, сейчас кажутся как минимум забавными.
«Все, чего мы хотим – это выпустить Duke Nukem Forever как можно скорее. Unreal готов. Он вышел. Движок есть. Нам осталось всего лишь сделать на нем игру» (1998).
«Чем меньше знают фанаты, тем лучше, потому что тогда проект будет для них сюрпризом. Просто подождите еще немного и поиграйте пока во что-нибудь другое. Однажды Duke Nukem Forever обязательно появится» (1998).
«Ожидаемые системные требования: PII 400, 128Mb оперативной памяти, Voodoo 3. Игра, конечно, пойдет и на более слабой машине, но тогда уровень FPS будет значительно ниже» (1999).
«Вероятно, к Duke Nukem Forever будет несколько add-on'ов. Однако вряд ли мы будем работать над ними сами. После релиза игры мы хотим сразу же переключиться на новый проект» (1999).
«Вы сохраните хладнокровие, если бросите гранату и она взорвется прямо над головой противника так, что верхнюю часть его туловища разнесет на кусочки? Если нет, вам лучше забыть о Duke Nukem Forever» (2001).




До счастья можно буквально дотянуться рукой...


Дюк растерян и не знает, в какую сторону идти. Но его ствол, конечно, уже наготове

ОТКУДА РАСТУТ НОГИ У ДЮКА



Duke Nukem
Дата выхода: 1 июля 1991
Первому Duke Nukem был предрешен успех. Графика EGA в 1991 году была обычной, а вот новейшие side-scroller'ы ценились на вес золота. Duke Nukem стал одним из лучших 2D-боевиков той эпохи: колоритный главный герой, большие красивые уровни, отточенная игровая механика – как такое не полюбить? Игра тут же забралась на вершины хит-парадов, где и провела много месяцев подряд.



Duke Nukem II
Дата выхода: 3 декабря 1993
Вторая часть сериала откровением не стала. По большому счету, это был все тот же Duke Nukem, только теперь все выглядело намного красивее, у героя появились новые возможности, уровней стало больше и т.д. Но это был Duke Nukem, чего оказалось достаточно, чтобы сиквел пользовался огромным успехом.

Duke Nukem 3D
Дата выхода: 31 января 1996
Duke Nukem 3D стал настоящим прорывом. Во-первых, само магическое «3D» стоило очень многого, потому что это была настоящая свобода и ощущение реальности. Ребята из 3D Realms знали, как этим всем распорядиться. После Duke Nukem 3D слово «интерактивность» обрело совсем иной смысл. Doom и Quake после этой игры казались блеклыми и безжизненными. Кроме того, 3D Realms сделала боевик с юмористическим уклоном, может именно поэтому проект стал так популярен.



«Если бы мы хотели сварганить какую-нибудь говенную поделку, мы бы давным-давно выпустили игру»



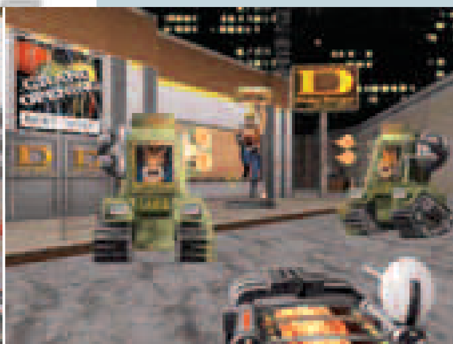
Интересно, хватит ли разработчикам смелости постебаться над ура-патриотами в погонах?

самой игре, а не о странной политике разработчиков.
Действие Duke Nukem Forever разворачивается в Лас-Вегасе, штат Невада. Давний враг Дюка, *Доктор Протон* (Dr. Proton) захватил секретную военную базу и украл припрятанный там правительством корабль пришельцев. С его помощью он связался с инопланетными вояками, и те подвязались помочь ему в захвате Земли. Получилась неплохая армия (ну, или большая куча пушечного мяса, если угодно). Кроме того, Протон сделал что-то такое, из-за чего люди начали превращаться в зомби. Вот со всей этой публикой Дюку и предстоит разбираться. При чем здесь Лас-Вегас? Просто там много стриптиз-баров. Если их нет поблизости, Дюк начинает нервничать. Когда он нервничает, он непременно берет один из своих 14-ти стволов и начинает палить в разные стороны. Разработчики позаботились, чтобы эффект от этого был как можно более ощутимый. Во-первых, добрую треть каждого уровня можно просто взорвать, если не осторожно кидать гранаты в сторону цистерн с горючим. Во-вторых, если стрелять в кого-то, нужно обязательно подумать, что именно хочется отстрелить, а отстрелить можно практически все...
Как ни парадоксально, Duke Nukem Forever обещает быть серьезной игрой, триллером с настоящими страшными монстрами и мрачными уровнями. Разумеется, чувство юмора не изменило Дюку, и мы по-прежнему будем слышать его пошлые комментарии по поводу всего происходящего. Если судить по ролику с E3 2001, в плане атмосферы перед нами чуть ли не Half-Life. Кстати, этот ролик в очередной раз показал, что в 2001 году игра была готова как минимум наполовину. Мы увидели не только готовые уровни, но и озвученные диалоги, и вполне вменяемую физическую модель, и более-менее отлаженную механику боя. И выглядело все действительно классно. По меркам тех времен – супер. Почему релиз в очередной раз не состоялся, одним лишь разработчикам ведомо.

НАШИ ДНИ. НАВСЕГДА – ЭТО НАДОЛГО

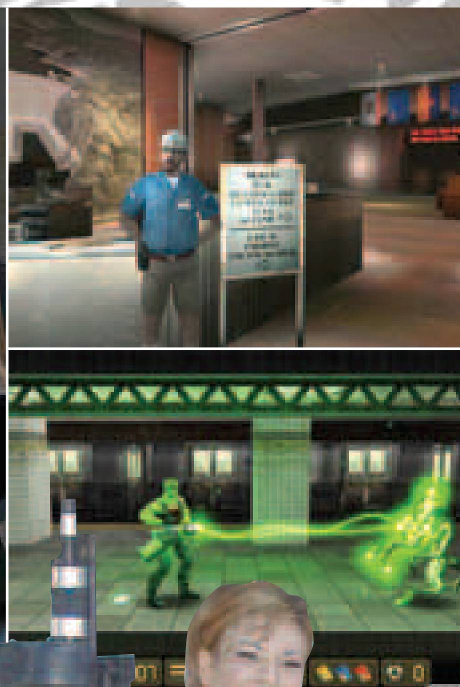
Что происходит с Duke Nukem Forever сейчас, по силам выяснить только Малдеру и Скалли, но они заняты, а мы пребываем в полном неведении. Скриншоты, которые ты видишь, демонстрируют, какой игра была 3 года назад. С тех пор ни новой информации, ни тем более картинок и роликов разработчики не показывали, однако утверждают, что с точки зрения графики Duke Nukem








В ролике отражения на стекле шлема смотрятся далеко не так красиво

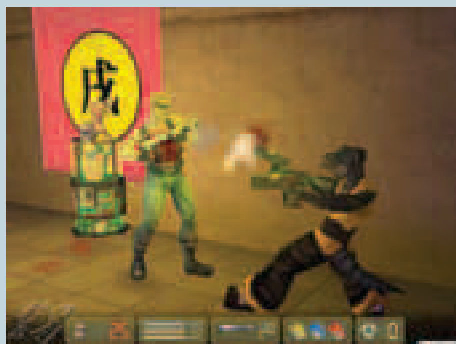


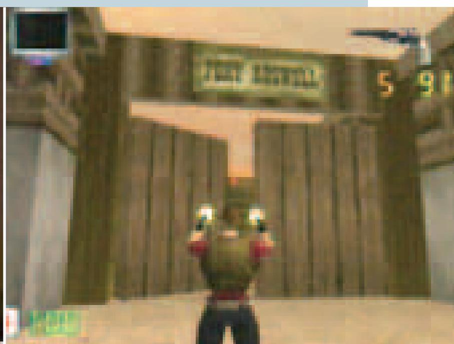


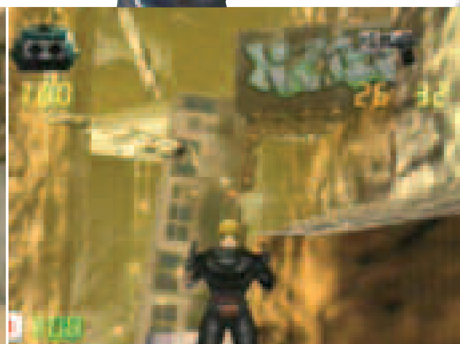
Forever сейчас находится где-то на уровне ***Unreal Tournament 2003***. Что происходит с игрой – вообще непонятно.

В случае с любой другой игрой – на проекте давно бы поставили крест. Когда разработчики отмалчиваются в течение последних трех лет, это о чем-то говорит. Но с Duke Nukem Forever ситуация несколько иная. Во-первых, создатели игры периодически общаются с прессой, чтобы дать понять, что проект жив. А во-вторых, они сами финансируют свое детище. «Имейте в виду, мы создаем Duke Nukem Forever на свои собственные деньги. Издатель не дает нам ничего. Стали бы мы так затягивать процесс разработки и вкладывать в проект столько средств, если бы не были полностью уверены в его будущем? Мы просто хотим поработать, не создавая шумихи, чтобы позже показать всем, над чем трудились столько времени. Запомните, это наше время и наши деньги. Нам остается признать, что если мы ничего не понимаем в этой жизни, то хотя бы твердо верим в то, что делаем». Это было сказано в мае 2003 года. На этой мажорной ноте можно было бы и закончить, если бы не новость, пришедшая от Take 2. Издатель объявил, что Duke Nukem Forever не выйдет раньше 2005 года (хотя должен был). Причины не называются. Если мы увидим что-нибудь завлекательное на E3 2004, значит, речь идет о I-II квартале 2005 года. Все-таки, когда до релиза остается меньше 12 месяцев, логично показать публике хоть что-то. Если же 3D Realms в очередной раз предпочтет отмолчаться, то всем, кто ждет Duke Nukem Forever, придется вновь потуже «затянуть пояса», можно на шее.

Чтобы не осталось ощущения безысходности, приведу еще одну цитату. Она настолько емкая, что разработчики могут с ее помощью отвечать на все вопросы журналистов. «Если бы мы хотели быстренько слепить любую поделку, то давно бы выпустили игру. Чтобы придумать действительно необычную версию, нужно время. Оно не требуется, если собираешься продавать никому не нужный хлам. К тому же, когда Duke Nukem Forever наконец выйдет, всем будет уже все равно, сколько он находился в разработке. Всем будет интересно одно: насколько отличная у нас







текст: Алексей Савченко

ДНЕВНИК СТАЛКЕРА



... Я помню тот день, когда взрыв разделил наше время на две части – до и после него. 26 апреля 1986 года мне было пять лет. Я помню тот час, который разделил мир на две территории – Зона и все остальное. 1:24:44 – цифры, навсегда втравленные радиационной безысходностью в наш разум. Я помню и знаю этот поезд, который является для меня дорогой в другую Вселенную, где не работают законы вашего мира. Москва – Киев, как всегда в сопровождении верных друзей, таких же, как и я. Наемников своей собственной воли. Сталкеров. Тех, кому нечего терять. Тех, кого влечет этот мир, ради которого, каждый из нас, оставляет часть своей прошлой жизни...

S.T.A.L.K.E.R.
oblivion lost



Слово «Чорнобиль» в редакции стало нарицательным.



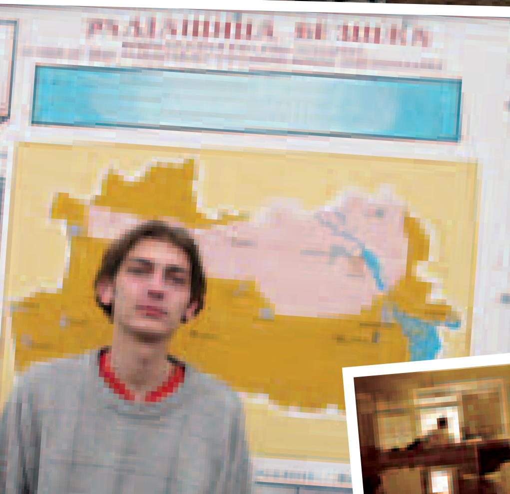




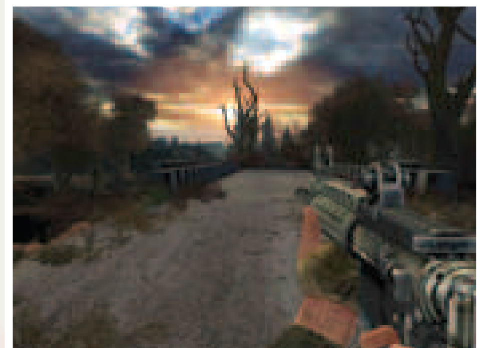
Фото на память – автор перед входом в «Зону».











16 МАРТА 2011 ГОДА, 8:00, КИЕВ

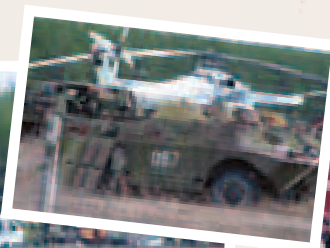
Киев. Фон – 30 микрорентген в час. Завтра мы входим в Зону. Глаза Сталкера – всегда пусты на первый взгляд, но скрывают за собой боль тех, кто взял на себя обязанность выжить в этом аду и вынести оттуда информацию, которая так необходима для понимания сути живого организма Чернобыля. Я вижу это в лицах окружающих меня братьев по оружию, я вижу это в зеркале, я вижу это в отражении холодных киевских луж... Город как всегда прекрасен, даже несмотря на плохую погоду... сегодня последний день в обычном мире, завтра все изменится на долгие сутки, которые вместят в себя полжизни. Сколько их уже было, полужизней этих? Кто знает... у нас как у кошек – жизней по девять... полужизней получается не менее восемнадцати...

16 МАРТА 2011 ГОДА, 11:50, GENERAL STALKERS COMMITTEE (GSC)

Поселившись в гостинице «Украина» и оставив рюкзаки валяться на полу, мы направились в наш центральный штаб для получения брифинга. Так происходит всегда, ведь Зона слишком быстро меняется, чтобы тешить себя мыслью о том, что ты о ней знаешь все. Те, кто так думают, обычно оттуда не возвращаются. О них помнят только волкособаки и крысы с набитыми желудками. И те недолго... Как всегда нас встречает Валентин, как всегда мы проходим через большую железную дверь, кем-то прозванную Воротами в Чистилище. Контроль документов, отпечатков пальцев, роговой оболочки глаза, быстрый завтрак и инструктаж. Вчерашняя видеосъемка свидетельствует о том, что был Выброс мутантов из центра Зоны. Это хорошо. Это значит, что мы не попадем под следующий. Волна Плоти, уродливых и жирных полукабанов катится по степи, сметает все живое... волна агрессии, которой нечего противопоставить, которую невозможно остановить. Те, кто когда-то заставал этот момент и выжил, невольно напрягаются. Я среди их числа. База сталкеров-наемников, враждебных нам, заметно потрепана. Я вижу, как кто-то из наших, воспользовавшись тактическим преимуществом, снимает из СВД стоящих на башнях пулеметчиков и вместе с напарником пробирается вовнутрь. Напарник ранен... съемка обрывается. На минуту зал утихает, и затем – град вопросов. Вооружение? Арсенал комитета в нашем распоряжении, тридцать стволов, начиная пистолетами и заканчивая реактивными минометами. Чем выводить радиацию из тела? Как всегда – водка и таблетки. Статус? Датчики вживляются в тело на



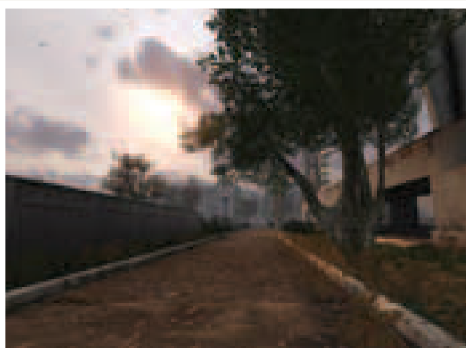


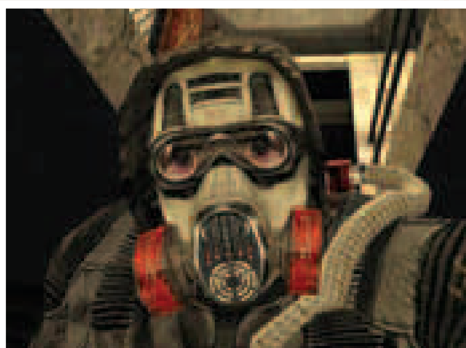


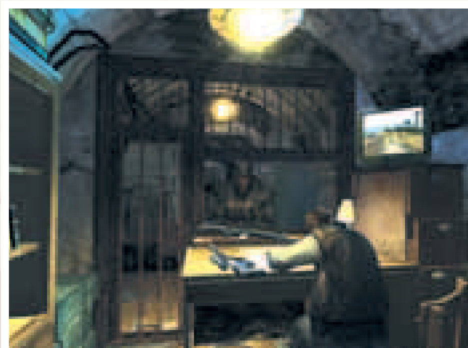



Посмотреть десяток таких скриншотов на ночь, и крепкий сон гарантирован.









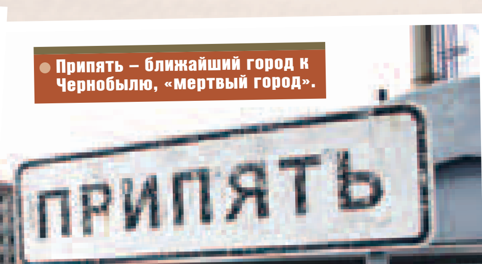
время операции, состояние отображается на HUD'е – здоровье, сила, усталость, предметы на поясе, предметы в рюкзаке, цели текущей миссии. Очень удобная штука. Какова территория операции? В этот раз Зона целиком – все тридцать квадратных километров. Что делать в случае опасности? Если дела совсем плохи, передавайте сигнал SOS; по возможности кто-нибудь из команды или нейтральных Сталкеров попытается помочь. Шансы на успех? Аналитики предполагают восемь различных результатов. Самые опасные враги? Глупый вопрос, парень... самый страшный враг – человек. «Кровопийцы», «Контролеры», «Паразиты»... Их поведение можно предсказать, если же по твоему следу идет человек, бойся его. Потому что в Зоне нет более хитрой, коварной и опасной твари, чем он.

16 МАРТА 2011 ГОДА, 14:10, GENERAL STALKERS COMMITTEE (GSC)

Обязательная процедура – виртуальное погружение в Зону, адаптация к ситуации. Мы рассаживаемся за компьютеры, развитие событий предполагает продолжение с того места, где оборвалась видеосъемка. Из вооружения – автомат Калашникова с глушителем, оптикой и подствольником – мой давний выбор, приятно. Обязательный атрибут - полный карман железных болтов, используемых нами для проверки гравитационных аномалий. Бросаешь его перед собой в тех случаях, когда счетчик Гейгера начинает петь свои безумные, сводящие с ума трели. И если он начинает, как бешенный скакать в воздухе, туда идти явно не стоит... Я уже практически ощущаю невидимую смерть, висящую в воздухе, ребята из техотдела отлично поработали, создавая эту программу симуляции. Звуки, изображение, черт побери, даже бочки скачут под градом пуль как в жизни... прав Андрей Прохоров, руководитель проекта, когда говорит, что техники не зря едят свой хлеб, ох как прав. «Погружение» достигает своей финальной стадии, перед всеми нами стоит миссия – найти и убить сталкера-наемника по кличке Собака, возвратить артефакт «Ртутный Шар» торговцу, располагающемуся неподалеку. Подробностей не сообщают, все они известны, пожалуй, только одному человеку – генеральному директору Комитета, Сергею Григоровичу. Я иду вперед. Свинцовое небо, вой и крики диких мутантов, зараженные сталкеры, которые дав-







Припять – ближайший город к Чернобылю, «мертвый город».















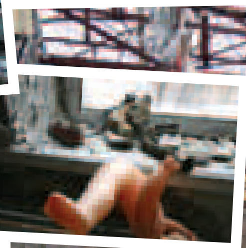
но перестали быть людьми – добро пожаловать домой, приятель, как ни странно признаться, ты скучал по всему этому, ведь так?... Я помню последнее местоположение Собаки, учитывая информацию, полученную из видеосъемки; он где-то неподалеку от входа в железнодорожный туннель. Обходя аномалии, отстреливая слишком надоедливых волкособак, я направляюсь туда. Воронье над головой... черный ворон, я не твой, не сегодня, это уж точно. Зря кружишь, птица, зря смотришь на меня сверху своими красными зараженными глазами... Слышу, как кто-то из наших теряет самообладание и начинает палить в небо по этим зловещим птицам, симуляция слишком близка к реальности. Не трать патроны, друг, они тебе еще понадобятся... взял себя в руки, молодец, но, не отвлекаться. Вот и Собака, гад, сразу начинает в меня палить – нажимаю на курок подствольника. Взрыв, тело врага, короткая молитва. Покойся с миром, наемник. Артефакт я возьму с собой, торговец ждет... донести его - уже дело техники. Я знаю дороги, как когда-то их знал и ты. Ты был собакой, но я – волк радиационной степи. Я – сильнее. Прощай... Выход в реальность.

16 МАРТА 2011 ГОДА, 18:20, КИЕВ, КРЕЩАТИК

Сидим на Крещатике, пьем пиво, я больше молчу, чем говорю, всматриваюсь в лица окружающих меня людей. Все они настоящие профессионалы, бросающие вызов Зоне. Зона принимает вызов, а кто выйдет из этого боя победителем, не знает никто. Маршрут уже назначен, но сегодня о работе не говорим. Старый и неписанный закон. Сегодня мы беседуем о будущем, которого у нас может не быть. Сегодня мы живы, полны надежд и хорошо проводим время. Десантирование завтра в девять.

17 МАРТА 2011 ГОДА, 9:00, ТРИДЦАТИКИЛОМЕТРОВЫЙ ПЕРИМЕТР

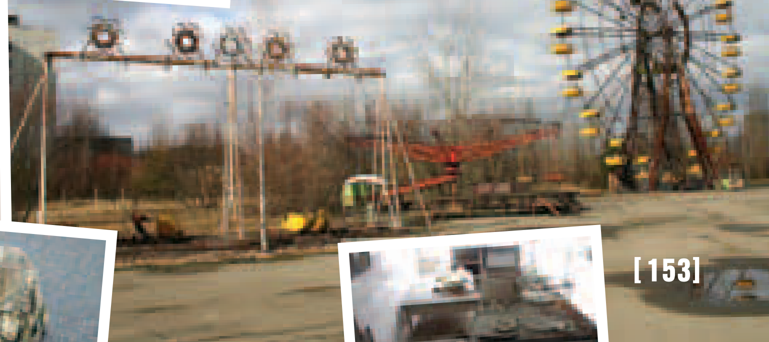
Едем все вместе, одной большой группой. Цели – перевалочный пункт в Чернобыле, сбор информации в Припяти, проверка активности возле Саркофага и съемка на кладбище зараженной техники. Комитет в качестве транспорта выделил бронированный автобус. За рулем какой-то новый водитель, что стало со старым - даже не хочется







Отличные места для съемок какого-нибудь треш-ужастика.







спрашивать: ответ может быть, да и, скорее всего, не слишком обрадует. Пока что не спешим – фон не слишком высок, он не превышает пятидесяти микрорентген, но вскоре, и об этом знает каждый, он прыгнет сразу до отметки во много раз большей. Действовать нужно будет чертовски быстро. Радиационные пятна – еще одна опасность, показатели счетчика иногда могут быть ненадежны, да лучше и не лезть к быку на рога – ламинированная карта известных аномалий и пятен в правом кармане штанов, под замком. Снаряжение у меня стандартное для разведывательной миссии – фотоаппарат, проверенный временем дробовик, переброшенный за спину, в сумке несколько гранат Ф4, фонарь. Ну что же. Здравствуй, Зона...

17 МАРТА 2011 ГОДА, 9:45, ЧЕРНОБЫЛЬ

Начало зашкаливать. Чернобыль как всегда пуст, редкие жители в основном не высовывают нос на улицу. Все, кого встречаем, по обыкновению носят камуфляж. Какой смысл от обычной одежды, если при попадании в более-менее зараженный сектор ее приходится выбрасывать? Здесь начинает оживать потерянное на веки прошлое. Здесь – другие правила. Социальный строй – коммунизм для своих. Жилье бесплатно, еда по талонам, полная свобода действий. Все строится на ответственности и сознательности населения. Мы здесь свои и одновременно чужие. Финальная проверка оборудования, закупка недостающих препаратов в специализированном магазине, несколько групповых фотографий, под которыми в альбоме потом появится подпись «Чернобыль. 2011 год». Водитель автобуса проверяет двигатель, мы совершаем рывок к реактору.

17 МАРТА 2011 ГОДА, 10:50, РЕАКТОР

Резкий старт – пристегнуть ремни – скорость за сто шестьдесят! Для бронированного автобуса это совсем немало. По прибытию направляемся к бункеру, где располагаются наши смотрящие. Собираем информацию. Из существенных происшествий – группа Контролеров смогла захватить врасплох одного из сотрудников, и, манипулируя его сознанием, прорваться в бункер. Беднягу не удалось спасти, однако, нападение было успешно отбито. Не растрачивая времени понапрасну, рассыпаемся по территории, снимаем показания счетчиков, собираем анализы почвы, запечатлеваем на четыре различных вида пленки и цифру Саркофаг. Периодически слышатся выстрелы и предсмертный хрип мутантов. Несколько сталкеров-зомби, облюбовавших территорию возле стоков радиационной, молочного цвета воды, пытаются напасть на одну из групп. Кого-то слегка зацепило, но рана не существенна. Уезжаем. Пункт назначения – Припять.

17 МАРТА 2011 ГОДА, 14:20, ПРИПЯТЬ

Снова здесь... снова в 1986 году, в том самом, когда время навсегда остановило свой неумолимый бег для этого места. Военизированная группа на въезде в городок проверяет документы, мы обязаны предъявить их – с этими ребятами у нас нейтралитет. Плакаты лидеров конца века, гербы и символика могущественной империи, покрывавшей одну шестую часть суши, валяющиеся на земле игрушки и газеты, призраки прошлого... Очень много аномалий, бешено фонит радиационный мох – истинный хозяин этого места в настоящем. Никто не курит, хотя некоторым и хочется. Возгорание в Зоне - почти верная гарантия дозы, превышающей все разумные и неразумные пределы. При распаде элементов горения в воздух взметается радиационная пыль, которая, как рой ядовитых ос, сразу же начинает искать себе жертву среди всего того живого, что еще здесь осталось. Среди объектов, которые мне нужно осмотреть – заброшенный детский сад и сторожка на площадке парка развлечений. Сперва направляюсь ко второму пункту назначения. Миссия – найти бумаги поставок оборудования для монтажа



Помнишь ролик из STALKER? Узнаешь места?



«А в стенах вон того здания есть от радиации появились метровые дыры»...

ULTRA 100.5FM

Лицензия РВ№4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР

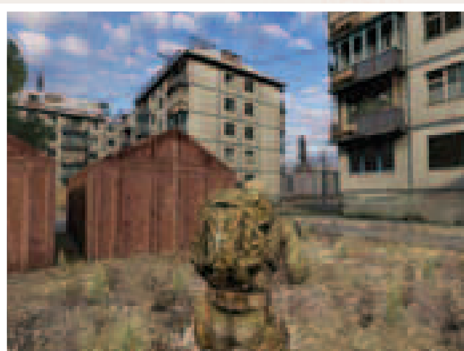


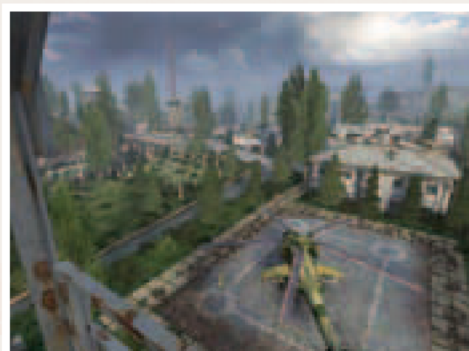
TM RADIO ULTRA











дополнительного сегмента четвертого блока реактора. Работаю быстро – выбив половицу, достаю оттуда металлический контейнер и снимаю фотокопию документов. Информация необходима нашему штабу, он ее должен получить любой ценой. В детском саду снова сливаюсь с группой и фотографирую двадцать четвертую и сорок вторую страницу из Детского руководства по воспитанию детей, датируемого 1972 годом. Задание в высшей степени странное, но, как я и говорил, мы привыкли не знать деталей. Отход сопряжен с отстрелом Плоти, ринувшийся на нас к тому моменту, когда мы уже почти вышли с территории Припяти. Наемники из военизированной группы, придерживаясь буквы договора, помогают нам огнем из стационарных пулеметов. Все живы. Нам чертовски везет сегодня...

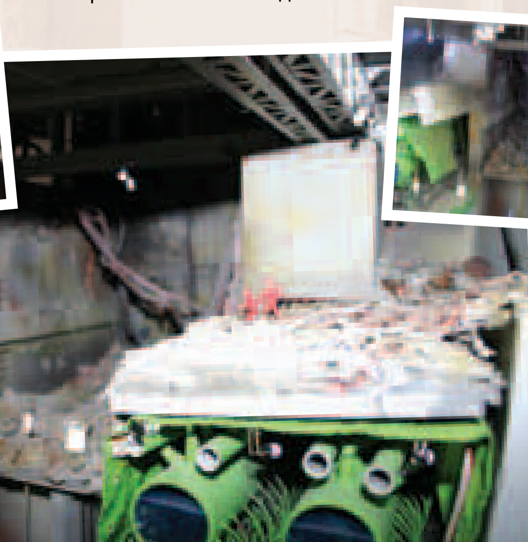
17 МАРТА 2011 ГОДА, 16:10, КЛАДБИЩЕ ЗАРАЖЕННОЙ ТЕХНИКИ

... Как всегда, ничего не могу вспомнить о километровом отрезке территории, которую мы проезжали. Кажется, именно там расположен Чернобыль–2 и радиолокационные антенны. Все почему-то спали... Передаем посланное с нами оборудование команде охраны кладбища зараженной техники. С болью в сердце смотрю на боевые машины, медленно гниющие здесь. Созданные быть свободными, крылатые птицы МИ-6 и приземистые БТР'ы, принявшие на себя первый удар радиации. На приборной доске одного из бульдозеров надпись – «Помни, тебя ждут дома». Миссия выполнена, некоторые ранены – считай, легко отделались... Мы едем домой. Потому что нас ждут там. Дома.

17 МАРТА 2011 ГОДА, 20:30, ВОКЗАЛ

После отчета в Штабе, провожаю коллег домой. Кто-то из них едет в Питер, кто-то обратно в Москву, кто-то еще куда-то... я пока что остаюсь. Остаюсь еще на день, чтобы пройтись по вечернему Киеву и увидеть мир глазами человека, у которого жизней как у кошки – где-то по девять, а полужизней около восемнадцати... Глазами Сталкера, которые всегда пусты на первый взгляд, но скрывают за собой боль тех, кто взял на себя обязанность выжить в этом аду и вынести оттуда информацию, которая так необходима для понимания сути живого организма Чернобыля. Для понимания Сталкера, который еще вернется к тебе, Зона, где-то следующей осенью. Но не сейчас. Не сейчас...









ВНИМАНИЕ!!!

С 1 ФЕВРАЛЯ ОТКРЫТА ПОЧТОВАЯ ПОДПИСКА



на второе полугодие 2004 года
во всех отделениях связи России





Подписка по Объединенному Каталогу "Пресса России"
и Каталогу "Газеты Журналы" Агентства "Роспечать"

"PC ИГРЫ" + 3 CD Индекс 83467
"PC ИГРЫ" + DVD Индекс 83466

Также вы можете оформить редакционную подписку (см. стр. 182)

(game)land



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ЗАЗЕРКАЛЬЮ

У ВОРОТ ИНОГО МИРА

Текст: Егор Просвирнин

Эта статья посвящена MMORPG 2003-2004 годов (вышедших и разрабатывающихся) и призвана помочь тебе выбрать одну из них в качестве среды обитания. MMORPG – это онлайновые игры, принципиально отличающиеся от всего, что тебе встречалось ранее. Во-первых, их мир постоянно меняется. После недельного отсутствия в игре ты с удивлением узнаешь, что разработчики ввели несколько новых типов монстров, твой клан захватил три вражеских замка, а сосед по парте Василий получил пять новых уровней и руководит целым подразделением новичков. Во-вторых, в них огромное количество игроков. На серверах современных MMORPG могут одновременно находиться несколько тысяч игроков. Соответственно, битвы сто на сто (и более) оставляют в памяти невероятные воспоминания. Наконец, роль управляемых компьютером персонажей (NPC) сведена в них к самому минимуму. Момент осознания того, что хреновенький мечик, выпавший из монстра, нельзя загнать NPC-торговцу, сравним по драматизму с буддистским просветлением и уходом в нирвану. И, самое главное, на пребывание в мире MMORPG тратится огромное количество времени. Средний срок пребывания в игре – 3 месяца. Если играть всего по 3 часа в день, то получается астрономическая сумма в 270 часов. При таких масштабах качество графики, музыки, сюжета, квестов, а также тысяча и одна дополнительная возможность становятся совершенно неважными вещами. Остается лишь чистый геймплей. А сердце геймплея – боевая система. Центром любой MMORPG-боевой системы является отношение к PvP (битвам игроков между собой). В зависимости от него, все онлайновые ролевые делятся на carebear (преобладает совместная охота на монстров, выполнение квестов) и PvP (основное занятие игроков – драки между собой). Играя в carebear ты будешь защищен от посягательств других игроков. При выборе PvP надо быть морально готовым к частым смертям, зато в качестве компенсации можно убивать не понравившихся тебе игроков. Главное отличие битвы между игроками в MMORPG и каком-нибудь Counter-Strike заключается в том, что их исход напрямую влияет на игровой мир. Убил врага – получи золото и вещи, это облегчит дальнейшие битвы. Успешно руководил рейдом на вражескую столицу? Распишись в выдаче известности на весь сервер.

СПИСОК ПОПУЛЯРНЫХ СОКРАЩЕНИЙ

Lo m8s! BTW I gotta some info for ya bout mmorgs. GL and np, send me ur comments. Cya, ty.

Ты что-нибудь понял? В англоязычных MMORPG очень часто встречаются сокращения и составленные из них предложения. В этом справочнике собраны наиболее употребительные из них.

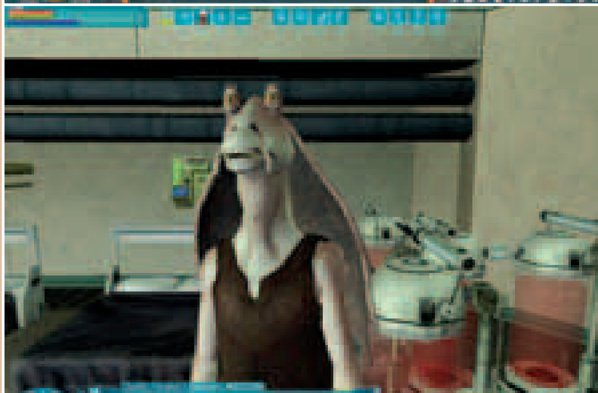
Lo – hi, hello – привет
Cya – see you – до свиданья
m8 – mate – друг, соратник, соклановец
m8s – mates – то же во множественном числе
BTW – by the way – кстати
Gotta – going to – собираюсь что-то сделать, хочу что-то сделать (американский сленг)
Ya – you – ты, вы
WTF – what the f**k – какого хрена?
WTH – what the hell – какого черта?
WTB(LTB) – want to buy, looking to buy – хочу купить
GL – good luck – удачи
NP – no problem – нет проблем (обычно говорится в знак согласия, иногда употребляется вместо «пожалуйста»)
N1 – nice one – хороший, классный
Ur – your's – твой (what's ur name?)
Thx – thanks – спасибо
TY – thank you – спасибо тебе, определенному лицу
BRB – be right back – скоро вернусь
AFK – away from keyboard – отошел от клавиатуры
AFK 30min brb – отошел от клавиатуры, вернусь через 30 минут
OMG – oh my god – о, мой бог! (сильное восклицание)
OMFG – oh my fu**** god – самое сильное восклицание, выражает состояние максимального удивления и изумления
OMW – on my way – уже в пути, скоро буду
BRW – be right there – скоро буду там (здесь)
Hehe – хехе – смех
Hehehe – хехехе – сильный смех
Muhhaaahha – злобный хохот
LOL – laugh out of loud – очень громкий смех над удачной шуткой/ситуацией/персонажем
ROFL – rolling on the floor laughing – от хохота по полу катаешься
W8 – wait – подожди
GTG – got to go – мне отсюда пора, и как можно скорее
SU(CU) – see you – пока, увидимся!
NF – not funny – не смешно (негативное выражение)
GUYS – ребята, мужики, товарищи!
ROGER – понял (а вовсе не имя собственное)
RTFM – read the fu**** manual – посмотри чертов мануал, козел!
HUN – honey – милая! (можно и «милый!»)
ATM – at the moment – в данный момент
AWESOME – просто чумовой (американский сленг)
SUXX – думаю, это слово ты и без меня знаешь
RDY – ready – готов
RTM – ready to move – готов к действию, готов двигаться
HF – have fun – развлекайтесь, наслаждайтесь игрой
T1 – too one – кому-то одному (I told it t1 m8)
IMHO – in my humble opinion – по моему скромному мнению
TC – take care – береги себя, будь осторожен


Мерзкий Джа-Джа Бинкс не отстает от нас и в игре!

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Сайт: www.starwarsgalaxies.com
Статус: игра вышла в 2003 году

Начнем наш краткий обзор со ***Star Wars Galaxies*** игры с поистине трагической судьбой. Имея полный набор PvP-джентльмена (специальные классы для PvP, множество тактик и стратегий, необходимость грамотной работы в группах), она страдает всего от одного недостатка – убить кого-то можно либо на дуэли (предварительно получив согласие врага) или же в том случае, если враг числится открытым сторонником одной из противоборствующих фракций (Империя или повстанцы). Из открытых приверженцев можно в любой момент перейти в число скрытых сторонников и стать иммунным для атак, что и сделает человек, узнав, что ты точишь на него зуб. Плюс невозможность снять хоть что-нибудь с тушки мертвого врага. Зато это – самая совершенная на сегодняшний день система производства вещей игроками. И просто замечательный AI монстров. Вывод: чистый carebear, идеально подходящий для панически боящихся быть убитыми игроков.


Строевая подготовка в русском имперском клане SH перед предстоящим рейдом.


Охота на ранкоров (да, тех, что из фильма) крайне увлекательное занятие. Пока тебя не съедят...


Лицо, полное гуманизма. Ваш покорный в SWG.

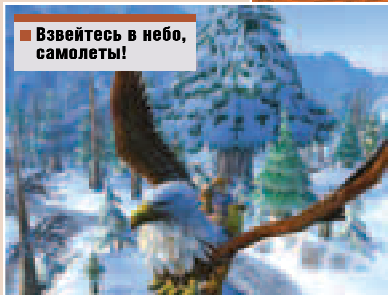

Закат на планете Кореллия, родине Хана Соло. Потрясающее зрелище!


Его мерзкое Злодейшество милостиво приветствует вашего покорного.

World of Warcraft

Сайт: www.worldofwarcraft.com
Статус: выходит 14 июня 2004 года

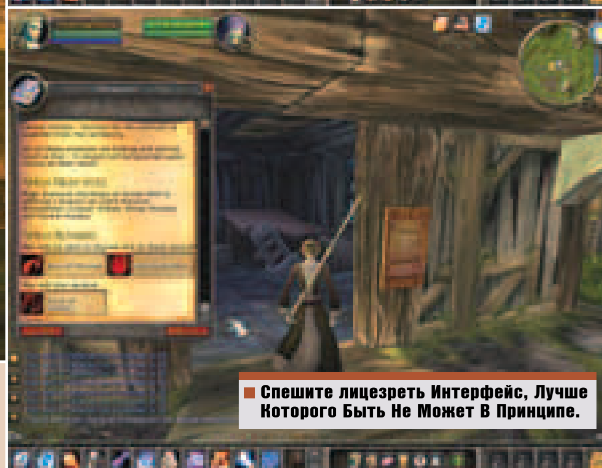
Продолжает славную когорту carebear-игр всенародно любимый, заранее хит World of Warcraft. Blizzard охотно рассказывает о совместном выполнении квестов, в малейших деталях смакуя описание процесса, но смущенно помалкивает о PvP, лишь заявляя о том, что не желающие PvP граждане могут не волноваться за сохранность своих шкур. Стало известно, что в 90% зон в игре сражения между игроками будут совершенно невозможны. В оставшихся 10% предполагаются некие бои за удержание различных построек. Павшие смертью «храбрых» (иначе я их назвать не могу) в качестве наказания получат лишь временное незначительное уменьшение параметров персонажа, сохранив все вещи и весь набранный опыт в неприкосновенности. Еще один carebear для пугливых «массовых пользователей».


Взвейтесь в небо, самолеты!


Большой, злой, толстый.


Это называется «горячие ручки».


Светящийся от радости гном-хулиган кидается на безобидного морлока. Милиция!


Спешите лицезреть Интерфейс, Лучше Которого Быть Не Может В Принципе.


Мечта российских лесорубов.

ТРИ РОССИЙСКИХ МИФА О MMORPG

***Миф первый:* для игры в MMORPG обязательно нужна выделенная линия.**
На самом деле, это, мягко говоря, не совсем так. Или, точнее, совсем не так – практически все существующие на сегодняшний день MMORPG работают на модемном соединении. Конечно, с выделенной линией играть намного комфортнее, но и с модемом жить тоже можно.

***Миф второй:* MMORPG – это очень дорого и обязательно с кредитной карточкой.**
И все опять не так. Крайне сложно найти MMORPG с абонентской платой выше 15 долларов США в месяц (если посчитаешь, сколько тратишь в месяц на игры, то увидишь, что это не такая уж и большая сумма). Часть игр используют так называемые pre-paid карты, позволяя обходиться без кредитных карт. Ряд российских банков запустил специальные программы, с помощью которых ты сможешь обзавестись виртуальной кредиткой для оплаты услуг и товаров в интернете за смешные деньги (порядка 5 у.е.).

***Миф третий:* для игры в MMORPG необходимо свободно владеть андийским языком.**
Конечно, на неком минимальном уровне английский знать надо (чтобы разобраться в интерфейсе игры), но практически во всех MMORPG существуют русские кланы, члены которых общаются между собой на русском языке. Автор этого текста лично знает немало успешных русских игроков, которые совершенно не владеют английским языком, что не мешает им быть грозными воинами, которых боятся англоговорящие граждане.


Так здесь выглядят варвары женского пола. Бездонные зеленые глаза пусты как голова казуала.

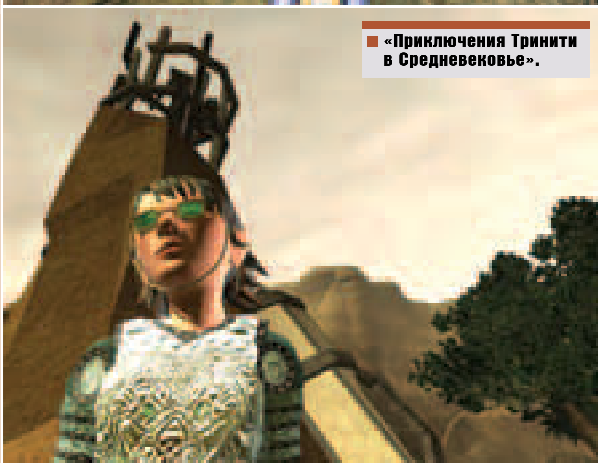
EverQuest II

Сайт: www.everquest2.com
Статус: выходит 14 июня 2004 года

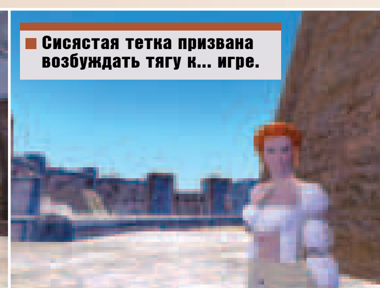
Следующий наш подсудимый также справедливо гордится своим именем. «***Everquest 2***» – это вам не хухры-мухры, это гарантированные сотни тысяч подписчиков (читай «массовых пользователей, которые не любят гибнуть в бою»). Соответственно, и отношение к PvP у будущего хита более прохладное. Во всех своих интервью разработчики отрешенно твердят: «Не желающие PvP игроки могут спать спокойно, на них никто не покусится. Мы делаем основной упор на PvE». Как реализован бой с монстрами, более-менее понятно. Как только начинается схватка, ты и монстр «закрываетесь» от вражеских атак. Ни тебя, ни монстра никто не может атаковать. Соответственно, ты также можешь атаковать только выбранную тварь. За большие потери в опыте и луте (смотри словарик) ты можешь «разомкнуть» бой и позволить помочь тебе кому-нибудь еще. Как ты понимаешь, никакого нормального PvP при таком раскладе даже в принципе быть не может – в случае чего враг просто «нападает» на монстра и становится неуязвимым для твоих атак. Потерь в вещах в случае смерти ты также не обнаружишь. Хотя, если быть честным до конца, в Everquest'е будет более-менее нормальный PvP на отдельных серверах. Только контингент на них собирается весьма специфический, даже, прямо скажем, отмороженный (сие смелое суждение выносится из опыта игры в первый ***Everquest***). Кроме PvP там заняться нечем, и вся более-менее приличная публика предпочитает эти резервации обходить стороной. То есть, мы опять приходим к carebear'у, чистому, как слеза комсомолки.


Дядь, дай десять копеек на хлебушек!


Полуодетая героиня явно очень сильно замерзла.


«Приключения Тринити в Средневековье».


Тихие улочки сонного городка.

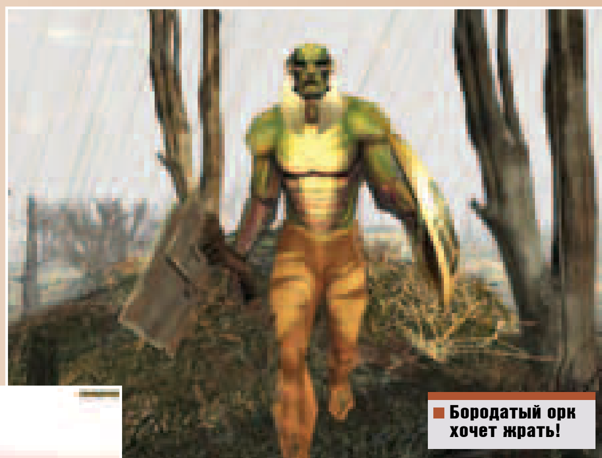

Сисястая тетка призвана возбуждать тягу к... игре.


Собственный дом с белым заборчиком. Несомненно, ради этого стоит сражаться и страдать.

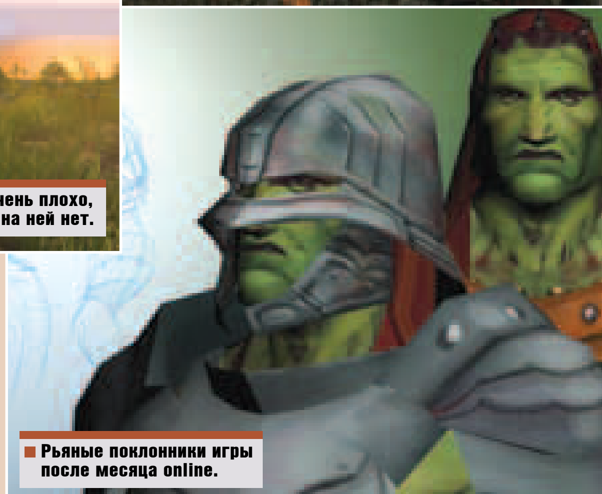
Dragon Empires

Сайт: www.dragonempires.com
Статус: выходит осенью 2004 года

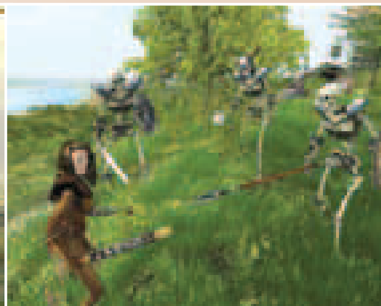
Продолжает наш сеанс разоблачений черной магии амбициозный проект ***Dragon Empires***. Несмотря на множество очевидных достоинств проекта, с PvP там дела обстоят неважно. Если не брать в расчет крупномасштабные столкновения кланов (которые случаются отнюдь не каждый день), то поубивать себе подобных можно будет только после получения одного из трех PvP классов – торговца, бандита и охотника за головами. Бандиты могут нападать на торговцев, чтобы перехватить их квестовой груз. Охотники за головами смогут нападать на бандитов и чуть-чуть грабить бездыханные тела «братков». Стать одним из этих уважаемых джентльменов достаточно просто – надо всего лишь обратиться к соответствующим NPC или же совершить противоправное действие (для получения статуса бандюгана). Пренебрегшие этими формальностями граждане по умолчанию считаются самыми мирными из всех жителей, и вражеским нападениям не подвластны в принципе. Все это несколько искупает возможность нападать безо всяких ограничений на представителей вражеских империй. Но их, для начала, еще и найти надо. Думаю, ты уже догадался, как следует обозвать эту игру.


Бородатый орк хочет жрать!


Тете явно очень плохо, прямо лица на ней нет.

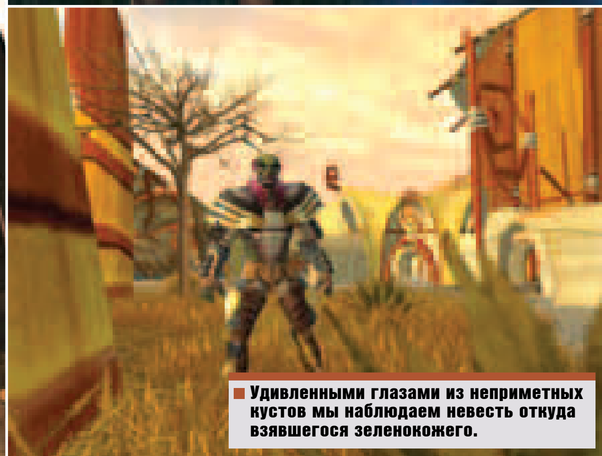

Рьяные поклонники игры после месяца online.

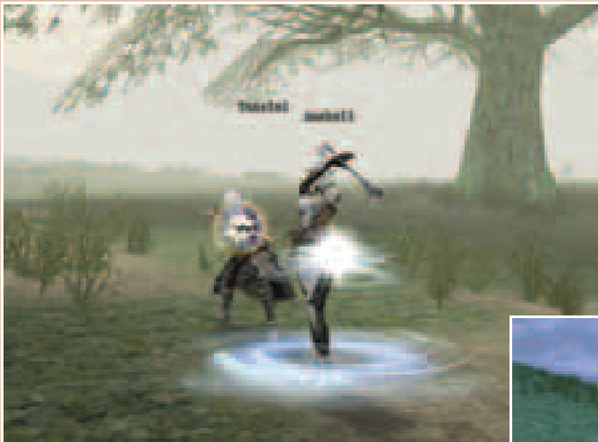





После десяти часов у компьютера у нее случился Приход.

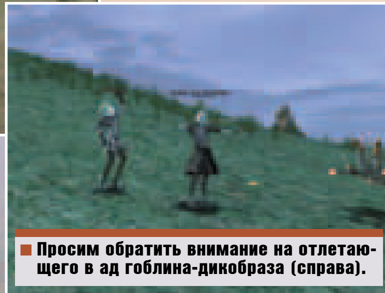

Местный архитектурный стиль никак не назовешь «имперским». Фи!


Удивленными глазами из неприметных кустов мы наблюдаем невесть откуда взявшегося зеленокожего.





Слева снизу в чате активно общаются на неизвестном науке языке самые ярые поклонники игры.



Просим обратить внимание на отлетающего в ад гоблина-дикобраза (справа).

Lineage 2

Сайт: www.lineage2.com
Статус: игра вышла в 2004 году

Вот мы наконец-то добрались до игры с open-PvP (обратись к словарю). Культовый среди азиатских товарищей проект позиционирует себя как рай для любителей посрезать мясцо с тушек себе подобных. Тут тебе и осады замков, и клановые войны (для объявления которых нужно согласие обоих кланов, что практически никогда не случается) и ваще. В теории так оно и есть – в любой момент времени можно воткнуть свой двуручный меч промеж глаз чем-либо провинившегося игрока. Но не спеши кричать: «Ура, идеал найден!». Все удовольствие портит система кармы (которая более чем напоминает «***Сферу***», точнее, «*Сфера*» напоминает ее). Суть проста – если ты не во время клановых битв попытаешься напасть на человека с «хорошей» кармой, то твоя карма мигом станет «плохой», красной. Судьба «помидоров» (так здесь называют краснокарменных игроков) воистину ужасна – любой может убить их и ничего ему не будет. Вернее, очень даже будет – с мертвого «помидора» выпадают вещи в 30% случаев («хорошисты» теряют бирюльки гораздо реже). Так как в игре вещи значат очень много, то тебе достаточно стать «помидором», умереть с пару-тройку раз и попасть в глубокую, извиняюсь, задницу, из которой без посторонней помощи не выберешься. Получается, что формально PvPшная игра ставит палки между ног тем, кто пытается в ней заняться этим самым PvP. Не наш выбор.



Лампочка Ильича.



Задумался эльф глубоко, стоит неподвижно, лишь ветер уши качает...

СЛОВАРЬ РУССКОГО НАРОДНОГО MMORPGШНОГО ЯЗЫКА

Решив начать играть в MMORPG, ты наверняка захочешь посетить тематические форумы, на которых опытные игроки общаются, активно используя специфический игровой сленг. В этом словарике приведены основные сленговые слова, используемые в MMORPG. В скобках даны английские аналоги слов.

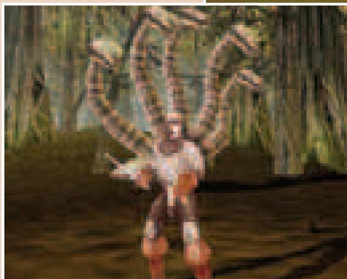
Акк (account) – учетная запись пользователя, предоставляющая право доступа к игре
Буфф, бафф (buff) – временное увеличение характеристик чара
Буффер, баффер (buffer) – накладывающий буфы чар
Гилда (Guild) – синоним слова «клан», применяется очень часто
Гильдвар (guildwar) – война между двумя кланами
Поверлевелинг (powerleveling) – быстрый набор уровней при помощи более прокаченных персонажей
Поверюзер (poweruser) – очень опытные игроки, великолепно разбирающиеся в игре и многого достигшие (не является синонимом «хаев»)
Ролеплеер (roleplayer) – игрок, отыгрывающий роль
спавн (spawn) – место возрождения монстров
Зерг (zerg) – союз нескольких кланов, объединившихся для уничтожения какого-либо другого клана. Также иногда под этим понимается большое количество нубов, используемых в качестве «мяса», давящего хай-левелов
Суппорт (класс) (support class) – игроки, оказывающие лишь поддержку в бою, не способные быть основной ударной силой (также иногда под этим подразумеваются крафтеры)
Теллнуть (to tell) – использовать функцию /tell для связи с игроком
Крафт(инг) (craft) – производство каких-либо вещей игроком
Крафтер (crafter) – игрок, производящий вещи
Лут (loot) – вещи, выпадающие из игроков или монстров
Лутить (to loot) – собирать лут
Лутер (looter) – сборщик лута
Нуб (noob) – новичок в игре
Фармить (to farm) – целенаправленно убивать монстров ради денег/вещей
Хай-левелы (хаи) (high-level) – высокоуровневые игроки
Чар (char, character) – персонаж, герой, твое или чужое Альтер-эго в мире игры

Shadowbane

Сайт: www.shadowbane.com
Статус: игра вышла в 2003 году

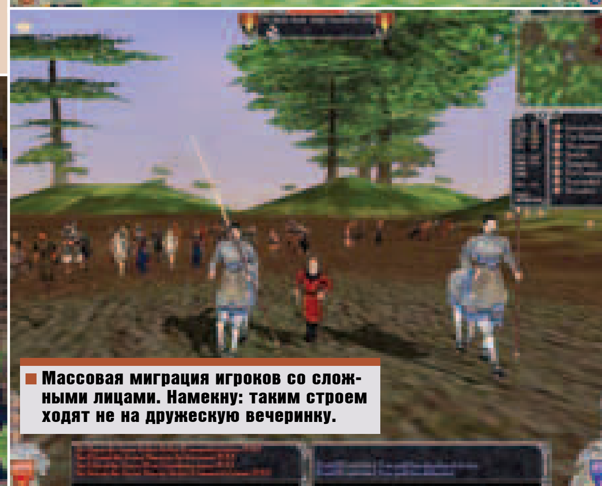
Вот мы наконец и добрались до действительно PvP-игры. ***Shadowbane*** проста и жестока одновременно. Новоявленный игрок вплоть до 21 уровня может обитать на «острове новичков», где PvP запрещен, а вещи после смерти никуда не пропадают. Затем он попадает в жестокий «взрослый» мир, где нападение запрещено только в двух-трех местах – NPC-городах. На всей остальной территории мира игрок имеет право убивать и быть убитым. На трупиках несчастных остаются все вещи, бывшие в инвентаре (предметы, находившиеся на теле, остаются при игроке). То есть, убивать не только приятно, но и полезно. Правда, как и во всех серьезных PvP-играх, вещи значат гораздо меньше, чем правильная прокачка персонажа. То есть, наличие в руках убер-дубины вовсе не критично для успешного издевательства над соперником. Кроме того, наличествуют города игроков, которые другие игроки обожают брать штурмом. Построившие город пытаются активно этому сопротивляться, получается очень весело. Плюс ко всему – невероятно быстрая прокачка (за неделю power levelinga вполне реально прокачать персонажа, полностью готового к полноценному участию в боевых действиях). Главный минус этого замечательного проекта – графика уровня конца 90-ых годов, которая отпугнула многих игроков. Если не брать ее во внимание, то перед нами лучшая игра для любителей PvP из ныне существующих.

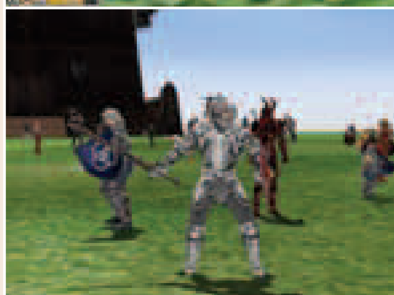

Хотя в игре монстры играют роли тридцатьчетвертого плана, иногда их все же стоит остерегаться и, не стесняясь, делать ноги.



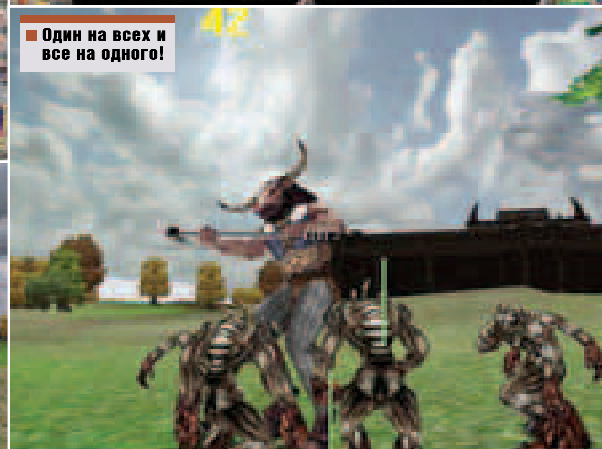

Осада города в самом разгаре, катапульты атакуют центральное Древо Жизни.


Кажется, кто-то довыпендривался...


Массовая миграция игроков со сложными лицами. Намекну: таким строем ходят не на дружескую вечеринку.






Один на всех и все на одного!


Мальчики пытаются решить, кто кем сегодня будет обедать.


Куси его, Шарик, куси!


Отдавай Красную Шапочку, волчара позорный!

Darkfall

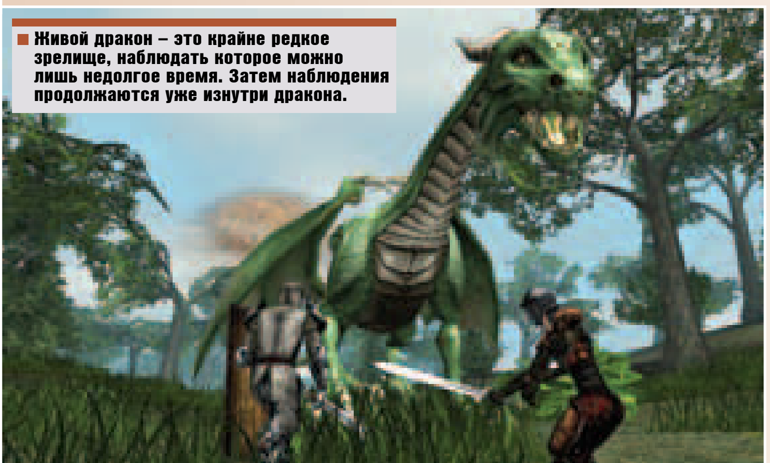
Сайт: www.darkfallonline.com
Статус: выходит во второй половине 2004 года

Оговорка «из ныне существующих» в описании *Shadowbane* была не случайной. Ибо в сравнении с ***Darkfall*** даже знаменитый PvP-хит кажется игрой с неприемлемо большим количеством поблажек. Ограничение на PvP в *Darkfall* одно – никаких ограничений. Любой игрок может быть убит в любой момент в любом месте (если у убийцы хватит сил, конечно же). Никаких безопасных зон и прочих уступок казуалам. Одно «но» – за убийство членов своей расы и своей гильдии у персонажа ухудшается «мировоззрение», превращая игрока из «нейтрала» в «злодея». Злодеям несколько сложнее живется в мире игры. Впрочем, все шесть имеющихся в *Darkfall* рас ведут между собой постоянные войны (резня враждебных инородцев не преследуется). Плюс guildwar, которую можно объявлять в одностороннем порядке. Плюс full loot – ты можешь снять с изуродованного вражеского тела все имеющиеся на нем предметы. Так как в игре кроме воинов присутствуют еще и крафтеры (смотри ненаглядный словарик), то ты можешь ожидать кровопролитных битв за торговые караваны. Обязательная часть джентльменского набора любой уважающей себя MMORPG – города игроков, которые следует захватывать и разорять, также сидит на своем законном месте. В общем, если разработчики исполнят все свои обещания, то нас ждет новый PvP-культ.

Завершая статью, я бы хотел тебя предупредить об одном нюансе при выборе игры. Пока твой персонаж будет непрокаченным, все ограничения, накладываемые на PvP, будут казаться тебе благом, защищающим тебя от произвола других игроков. Ты будешь радоваться, что тебя никто не может убить «просто так». Однако рано или поздно любой персонаж при должных усилиях вырастает в настоящего монстра. И ограничения, ранее казавшиеся благодатью, превращаются в цепи, сковывающие руки титана. Ты бы хотел прирезать этого, вот этого и вон того – а низзя, игра по рукам кааак даст! Оказывается, что вся накопленная тобой мощь бесполезна – правила игры не позволяют насладиться ей в полной мере. Значит, ты просто так потратил несколько месяцев своей жизни, прокачивая никому не нужного бойца. Чтобы избежать разочарования, тщательно обдумывай все плюсы и минусы PvP-системы при выборе игры.

Автор благодарит за оказанную при подготовке материала помощь Ellestara [Tribunal], Pantherclaw [Tribunal] и Tangara [Indoril].


Остро нуждающиеся в высококачественном грунте огородники пытаются переработать на компост земляного голема.


Живой дракон – это крайне редкое зрелище, наблюдать которое можно лишь недолгое время. Затем наблюдения продолжаются уже изнутри дракона.



Текст: Владимир Макаров

Винс Дези (Vince Desi) – один из самых своеобразных персонажей в современной игровой индустрии. Именно он повинен в появлении на свет таких игр, как Postal и Postal 2. Его компания Running With Scissors за свою не такую уж и долгую историю успела снискать славу, возможно, самого неполиткорректного, самого скандального разработчика на свете. Как вы прекрасно понимаете, отказать себе в общении с таким человечищем было просто невозможно. Наладив контакт, мы начали допрос с пристрастием.

ВИНС ДЕЗИ

МАЛЬЧИК ИЗ КАТОЛИЧЕСКОЙ ШКОЛЫ

ИМЯ
Винс Дези

ДАТА РОЖДЕНИЯ
Вы не поверите

МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ
г. Таксон, штат Аризона

ОБРАЗОВАНИЕ
Улица

САМЫЕ ВАЖНЫЕ ВЕХИ В ЖИЗНИ:
Рождение моих двух сыновей и смерть моей матери

ПЕРВАЯ СОЗДАННАЯ ИГРА:
Bristles C64

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА
Все еще в процессе поиска таковой

ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ
«Страсти Христовы» (Passion of Christ)

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА
Japan: Point & Speak

ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА
Ничто не впечатляет меня больше, чем IX Симфония Бетховена

ОБЫЧНО ОДЕТ
Джинсы

НИКОГДА НЕ НОСИТ
Головные уборы. Но хочу приобрести одну из русских меховых шапок

ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ
Девушек, женщин, лесбиянок

ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ
Людей, которые хотят получить что-то, не заработав это что-то

PC ИГРЫ: Расскажи нам о своем детстве. Тогда у нас появится отличная возможность отнести твою историю к психоаналитику и получить на выходе любопытные результаты.

Винс Дези: Я воспринимаю этот вопрос очень серьезно, так что давай начнем с самого начала. Я родился в Нью-Йорке, в Бруклине, в очень консервативной итальянской семье. Рос я в так называемом районе синих воротничков, то есть в рабочем районе. Двенадцать лет ходил в католическую школу. Потом отправился в университет, где изучал педагогику, историю и психологию. Вот так.

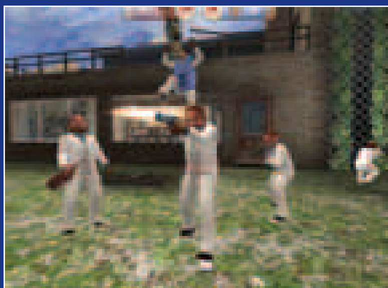
А теперь укороченная версия всего того, что я сказал ранее. Я был хорошим мальчиком, часто дрался и постоянно бегал за девками.

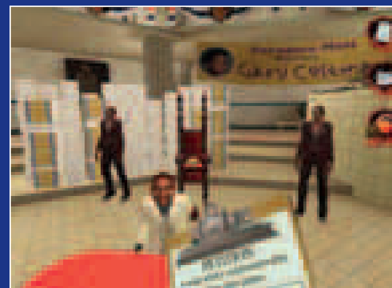
PC ИГРЫ: Ты только что сказал, что двенадцать лет посещал католическую школу. Как это на тебя повлияло (а не повлиять просто не могло)? Какое у тебя отношение к религии сейчас?

Винс Дези: С течением лет мое отношение к религии менялось. Сейчас меня, пожалуй, можно назвать экзистенциалистом и агностиком. Я живу по так называемому «золотому правилу» – «Поступай с другими также, как хотел бы, чтобы поступали с тобой». То есть, если ты поимеешь кого-то, не удивляйся, если этот кто-то поимеет тебя.

Когда я был маленьким, я рос в Бруклине. На улице, где я жил, были церковь, школа и сиротский приют. Было очень странно. Мне было позволено заходить в приют, чтобы играть там с детьми-сиротами. А в конце дня мне нужно было возвращаться домой. У них же дома, сами понимаете, не было – они оставались в приюте. Такие вещи заставили меня еще в том возрасте понять, нас-

Running With Scissors представляет: Гэри Коулмен.









ГЭРИ КОУЛМЕН

PC ИГРЫ: В России практически никто не знает, кто такой Гэри Коулмен (Gary Coleman). Расскажи нашим читателям, как он стал частью Postal, как ты с ним познакомился, и что он из себя представляет.
Винс Дези: Гэри Коулмен – большая телезвезда в Штатах. Он – известный ребенок-звезда, который вел шоу «Different Strokes». Гэри уникален еще и тем, что у него есть специальные медицинские условия, которые не позволяют ему вырасти. А потому он до сих пор выглядит как ребенок. У него был собственный мультсериал, его арестовывали за изнасилование, у него были проблемы со сборщиками налогов, он снялся в куче фильмов, телепередач и видеоклипов. Он очень известен. Кстати, совсем недавно он избирался на пост губернатора штата Калифорния. Он настоящая американская поп-икона. Он олицетворяет собой все то, что есть в Америки дурного. А в реальной жизни он клевый парень и настоящий профессионал.
Когда мы работали на дизайном Postal 2, нам захотелось добавить в него что-нибудь особенное, еще больше юмора. А Гэри как раз большой поклонник компьютерных и видеоигр. Кроме того, он очень любит оружие. Так что он был нашей главной и единственной кандидатурой. Я связался с его агентом, договорился, чтобы он прилетел к нам в Таксон, познакомил с командой. А потом мы пошли и славно постреляли – в Аризоне мы все любим пушки.


Гарри меж двух... огней, да.


Винс – настоящий мужчина. И он готов это всем доказать... и показать.

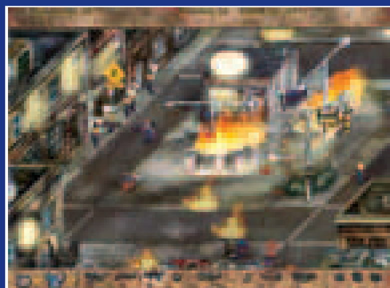
колько тяжела и несправедлива жизнь. Мне очень нравилось ходить в церковь, слушать мессу на латыни; а позже, в 60-х, Католическая церковь сильно изменилась. Я никогда этого не понимал. Религия не должна меняться с течением времени для того, чтобы соответствовать нуждам общества в конкретный момент. Это заставило меня отвернуться от религии вообще.

PC ИГРЫ: Как на свет появились Running With Scissors? Когда, собственно, все началось, и как тебя угораздило самовыражаться с помощью компьютерных игр?
Винс Дези: Когда я был маленьким, то хотел стать художником – мне всегда нравилось рисовать. Когда я стал чуть постарше, то начал увлекаться поэзией. Но, так уж сложилось, что лучше всего у меня получалось заниматься бизнесом и маркетингом. В игровую индустрию я попал после того как **Atari** (не та, которая сейчас зовется таковой, а старая) переехала из Калифорнии в Нью-Йорк. Это было в 1980 году. Я начал работать агентом и в конечном итоге доработался до того, что спродюсировал более ста игр – преимущественно детских образовательных. Я же в 1992 году перевез компанию в Таксон, что в Аризоне. Все в нашей команде очень устали от производства детских игр. Нам нравились шутеры и игры для игровых автоматов. Тогда в 1996 году мы решили основать новую компанию. Компанию, разрабатывающую такие игры, в которые, как бы банально это не звучало, нам самим нравилось бы играть. Мы хотели отличаться от других, от всех тех компаний, которые раз за разом выпускали одно и то же скучное дерьмо, вроде «пристрели этого гребаного пришельца» или «захвати того гребаного монстра». Наш путь был прост: мы хотели, чтобы наши игры базировались на реальной жизни. Так все и началось.

PC ИГРЫ: У нас тут не все знают, так что объясни, какой скрытый смысл скрывается за названием Running With Scissors?
Винс Дези: Здесь в Америке «бегущий с ножницами» (running with scissors) – часто употребляемое выражение, используемое матерями в воспитательных целях. Собственно, основное значение сводится к «не делай этого». Для нас же это было чем-то вроде лозунга, нашего способа сказать миру, что нам наплевать, мы делаем то, что хотим. И я должен сказать спасибо «Акелле» за то, что у нее есть яйца, ей хватило мужества издавать наши игры в России. У нас в Штатах большинство крупных издателей даже не захотят разговаривать с нами. Наша репутация – это репутация негодяев и плохишей. Мы не играем по правилам.

PC ИГРЫ: Как появился такой персонаж, как Почтовый Чувак (Postal Dude)?
Винс Дези: В 1986 году почтовый работник сошел с ума, устроил пальбу в своем почтовом отделении и убил 16 человек, включая себя самого. Тогда же появилась фраза «Going Postal!» (адекватно перевести ее на русский язык практически невозможно – прим. автора). Так что для нас было вполне естественно назвать свою игру Postal. Мы создали персонажа, у которого не было конкретного имени, и назвали его Почтовым Чуваком. Он представляет собой сред-

Running With Scissors представляет: Postal.









НЕМНОГО ПОЭЗИИ

PC ИГРЫ: Можешь показать нам что-нибудь из своей поэзии? Думаю, она будет интересна российским читателям. Ну, по крайней мере, тем, кто понимает английский, потому как во избежание казусов мы не будем ее переводить, а представим в максимально аутентичном виде – то есть, в оригинальном.

Винс Дези: Я знал, что рано или поздно меня попросят об этом. Вот строчки, которые я написал в 1974 году. Это короткая, но очень важная попытка попробовать выразить мой образ мысли.

«Like a bird without wings
I know no body»

Вот еще кое-что:

loneliness is emptiness at its fullest
as dreams near closer and reality slips away
merchants of night take over the day
hearts and minds beat each other simple
outracing desire
sins forgive themselves
while beauty excuses itself
brains catching fire
sexual organs retreat in disgrace
when learning of spoiled love

Еще у меня есть много произведений эротического характера, но мне кажется, что они не очень подойдут для игрового журнала.

нестатистического американского парня, крепко затраханного всем дерьмом, что творится вокруг него. Единственное его желание, чтобы его оставили в покое. Но нет, правительство вмешивается во все, даже в мелочи. В первой части оно вламывается в его дом, на него нападает полиция и пытается выставить его вон за неуплату. Он ничего об этом не знает. Слишком поздно, ад разверзается и начинается игра. В Postal 2 мы захотели добавить больше интересных черт в сложившийся образ. Поместили в игру жену Чувака – настоящую суку – и его пса Чампа (его образ основан на реально существующей собаке моего сына). У нас в Америке есть выражение – «white trash» (что-то вроде «белых отбросов» – прим. автора). Это такое же распространенное выражение, как «redneck» (очень приблизительно можно перевести как «деревенщины» – прим. автора). White trash – это малоимущие белые люди, живущие в фургончиках, курящие, пьющие и в общем и целом находящиеся на обочине жизни. Этот народец по мне – по крайней мере, они по большей части честны.

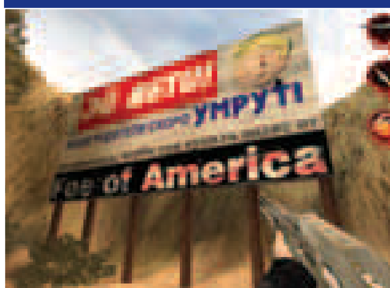
PC ИГРЫ: В Postal 2 вы использовали движок Unreal. Как так могло получиться, что игра выглядит таким образом, что... ну, в общем, не заметно, что она сделана на основе движка Unreal?

Винс Дези: Postal 2 использует этот движок только как основу, мы очень многое в нем изменили, чтобы он соответствовал нашим потребностям. Например, возможность заходить внутрь зданий была для нас очень важна. Большинство FPS похожи друг на друга – мы называем их «hall way shooters». Скучно. Мы хотели создать такое окружение, с которым было бы интересно взаимодействовать. А не какую-нибудь галактику, в которой придется маяться дурью. Так что спасибо, твой вопрос можно считать комплиментом.

PC ИГРЫ: У меня есть отличная концепция компьютерной игры, требующая мнения эксперта, пожеланий и всего такого прочего. Концепция такова: ты играешь за Сатану и твоя миссия – убить всех. Скажи, что ты думаешь об этом, что стоит добавить и вообще как тебе идея?

Винс Дези: Мне нравится. Несколько лет назад была игра о том, каково это – быть богом. Но я всегда считал, что гораздо веселее играть именно за Сатану. Мои идеи, касательно концепции, таковы: будучи Сатаной, ты являешься эдаким «крестным отцом Ада» и должен тренировать всех новоприбывших грешников. Я бы взял всех женщин и отправил их назад на Землю, где они использовали бы секс как оружие. Из мужчин я сделал бы солдат, отправил бы их обратно, чтобы они выполняли мои приказы и устраняли весь тот беспорядок, что успели натворить женщины. Наградой рекрутам будут вечеринки в тех частях

Running With Scissors представляет: Postal 2.








Аризонский ковбой Винс



Винс Дези и сенатор Либерманн (активный борец за нравственность). Можно даже подумать, что они добрые друзья...

Ада, которые охлаждаются кондиционерами, – ведь там внизу охренительно жарко. Хотите поиграть в такое?

PC ИГРЫ: Postal 2 стал большим хитом в России. Ты ожидал чего-то подобного? Как ты думаешь, почему русским так сильно понравилась подобная игра?

Винс Дези: Честно говоря, я не знал, чего ожидать от Postal 2. Я был в курсе, что у нас есть лояльные фанаты Postal в Штатах, в Европе, в Японии, но Россия – новая для нас территория. Я был счастлив, когда «Акелла» и несколько других российских издателей изъявили желание издать игру; такой интерес натолкнул меня на мысль, что, возможно, у нас будет хит в России – ведь все они знают местный рынок. Я выбрал «Акеллу», потому что мне показалось, что они лучше других понимали, какой потенциал заложен в нашей игре, и что Running With Scissors – не «еще один разработчик», а особенный разработчик. Что касается популярности игры, мне кажется, что главным является тот факт, что Россия сейчас свободна и хочет кусок американского пирога. А Postal – именно то, что нужно. Насколько я понимаю, Россия сейчас испытывает ряд метаморфоз, все больше отходит от восточной культуры и максимально старается приблизиться к культуре западной. Что мне особенно нравится, так это хорошее чувство юмора у русских. Не то, что у каких-нибудь гребанных французов.

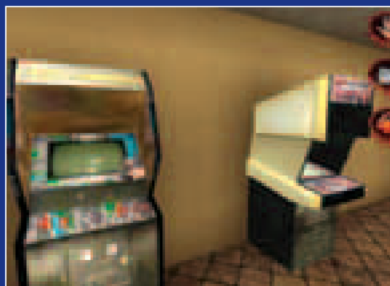
PC ИГРЫ: Насколько нам известно, в ближайшие месяцы ты собираешься посетить Россию. Какие места ты хочешь увидеть в первую очередь, что ты знаешь о нашей стране, кроме стандартного набора стереотипов, вроде «снег-водка-балалайка-медведи»?

Винс Дези: Я с нетерпением ожидаю приезда в Россию. В первую очередь, мне интересно увидеть невероятную архитектуру, посетить дома людей, как в больших городах, так и за их пределами. Я хочу есть русскую еду, пить по-русски, говорить по-русски и почувствовать дух России. Вообще Россия – огромная страна, в которой уживаются много культур, так что для того, чтобы хоть как-то это все охватить, придется посетить Россию не один раз. Тем более что Россия еще и похожа на Штаты в некотором смысле. Например, Нью-Йорк очень сильно отличается от остальной части страны; здесь то же самое – Москва ведь не даст полное представление о том, что такое страна в целом. А вообще я пребываю в восторге от того факта, что мне удастся походить по улицам, которые видели Екатерину Великую, Сталина и Евтушенко.

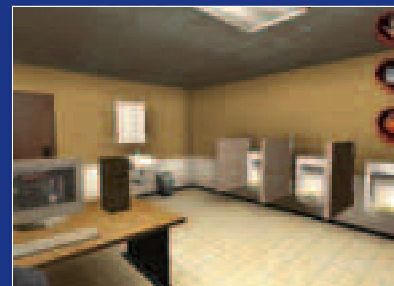
PC ИГРЫ: Расскажи о своих источниках вдохновения. Музыка? Фильмы? Литература? Ну и все в таком духе.

Винс Дези: Женщины. Все, начиная с моей матери. Она был настоящей бунтаркой, очень сильной сицилийской девушкой, выросшей во времена Великой депрессии в 30-е года. Женщины гипнотизируют меня, делают беспомощным. К моей голове приставляли пушку - я даже не вспотел, но женщины просто сводят меня с ума. Мне нравится женская сексуальность – это как рай на Земле. Ничто не придает

Офис Running With Scissors: таким мы его увидели в Postal 2.

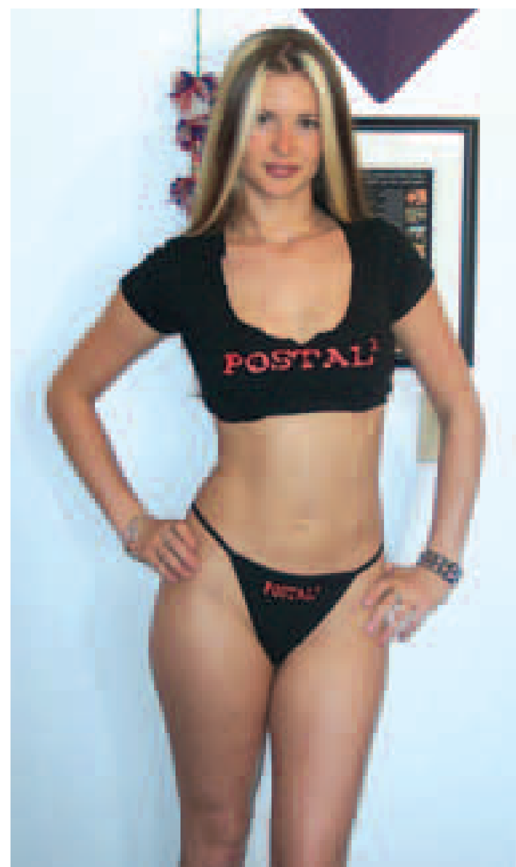








■ «Руки на голову, ноги на ширине плечь!» – отказать невозможно...



мне такую мотивацию, как женщины. Музыка – да, мне нравится трахаться под Rolling Stones, Мадонну и Бетховена. Из фильмов нравится «Касабланка», «Бен Гур» и «Крестный отец». Литература для меня – это поэзия. Я пишу стихи с двенадцати лет. Что еще? Я говорил, что обожаю женщин?

PC ИГРЫ: Игры из серии Postal вызывают множество ассоциаций с трэш-кинематографом. Трэш-фильмы и трэш-культура каким-то образом повлияли на тебя?

Винс Дези: Забавно, но я практически не слышал, чтобы кто-то отзывался о Postal в таком ключе. Для меня trash – это то, что выбрасывают, мусор. Но я понимаю, что такое white trash, что такое евротрэш; так что да, я считаю, что в Postal есть некоторый элемент трэшовости. Для меня это тот юмор, который выделяет наши игры среди всех остальных. Наши вкусы всегда считались неполиткорректными, но это, вероятно, из-за того, что большинство политиков коррумпированы. Свобода – это то, чем ты ее делаешь. Мы самовыражаемся с помощью компьютерных игр. И если трэш – это то, что хотят люди, то это тот самый трэш, который я им дам.

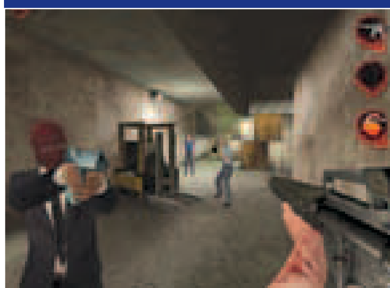
PC ИГРЫ: Раз уж мы говорим о трэш-культуре, слышал ли ты когда-нибудь о студии Troma? Что думаешь о «Токсичном мстителе», «Тромео и Джульетте» и всех таких вещах?

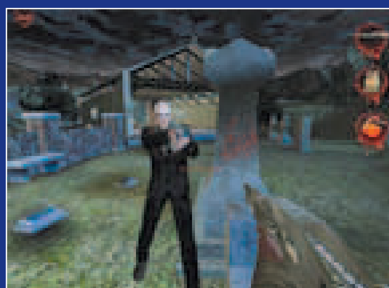
Винс Дези: Running With Scissors и раньше сравнивали с Troma Studios. В основном из-за того, что мы по-настоящему независимы и нам приходится находить возможности делать те вещи, с которыми большие компании с большими бюджетами даже и не сталкиваются. Но я полагаю, что когда человек или команда находятся под давлением, это заставляет творца выкладываться по полной.
Я уважаю то, что сделал Кауфманн (основатель Troma Studios, режиссер – прим. автора), но лично я не очень увлечен всеми теми вещами, которыми занимается Troma – сейчас домашнее видео, или то, что называется «оригинальным программированием», становится здесь очень популярным.

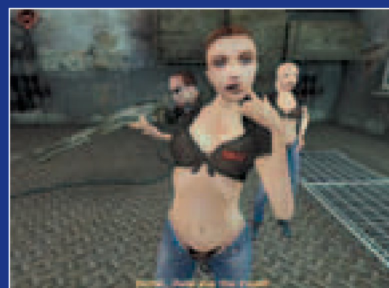
PC ИГРЫ: Я думал задать какой-нибудь вопрос о Postal Babes, да поинтереснее, но креативный процесс, сопровождающий написание глупых вопросов для интервью, внезапно остановился. Так что расскажи что-нибудь о Postal Babes сам. Все, что захочешь.

Винс Дези: Такое явление как Postal Babes появилось потому, что фэны

■ Running With Scissors представляет: Postal 2: Share the Pain.









Такими фотографиями почтовые ящики RWS заполняются ежедневно.

присылали мне фотографии своих девушек и жен. Голых. А я решил поделиться ими со всем миром Postal. Вот так все и было. Мне очень хотелось бы приехать в Россию и снять видео с русскими Postal Babes. Может быть, мы устроим кастинг. Думаю, получится отлично!
Что бы еще сказать? Здесь в Штатах у большинства моделей фальшивые сиськи. Я очень люблю женские груди – большие и маленькие. А фальшивые сиськи холодные и никогда не подпрыгивают.

PC ИГРЫ: Сейчас в планах «Акеллы» значится русский аддон к Postal 2. Что ожидаешь от этого проекта?
Винс Дези: Полного безумия. Эти ребята в «Акелле» очень талантливы. И, что самое главное, они понимают, что такое Postal. Жду с большим нетерпением. Я уверен, что российские геймеры просто слетят с катушек, когда выйдет эта штука.

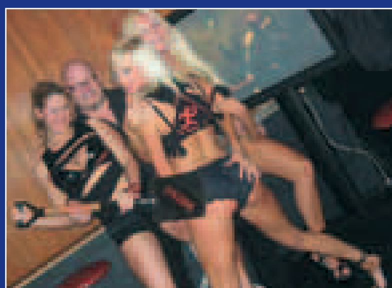
PC ИГРЫ: В некоторых странах игры из серии Postal находятся под запретом. Как ты можешь это прокомментировать? Выплесни всю свою ярость и расскажи нам о людском лицемерии.
Винс Дези: С чего бы начать... Здесь, в Штатах, у нас есть этот идиот, сенатор Либерманн (Liebermann). Он добился того, чтобы первая часть Postal попала в черные списки. Посмотрите на него сейчас – он пытается пробиться к президентскому креслу в сортире. В Великобритании нас заставили убрать из игры все женские голоса, потому что эта принцесса разбилась в аварии – неудивительно, ведь у нее был водитель-француз. Очень весело обстоит дело с Австралией. Они все по большей части потомки бывших заключенных из Британской империи, но ведут себя как деспоты. Ну а что меня поражает больше всего, так это Германия. Фэны любят нас, но государство все еще извиняется за Фюрера. Честно говоря, все они могут пойти и трахнуть сами себя. Мы делаем игры для того, чтобы повеселиться и повеселить людей. И неважно, какая политика у страны – у Интернета нет границ.

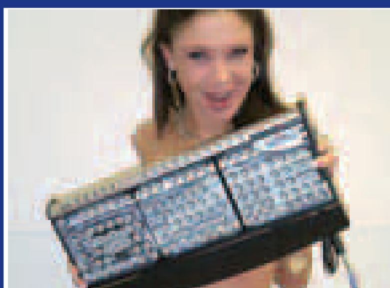
PC ИГРЫ: Postal 2, в конечном итоге, – шутер от первого лица. Как ты уже сказал, тебе не нравятся все эти «hall way shooters». А что в этом жанре тебе нравится? Что делает FPS «хорошей FPS»?
Винс Дези: Сначала был Doom. Он был прост, но очень весел и обладал хорошим геймплеем. Как мне кажется, FPS должна давать игроку чувство полного погружения, так что такие вещи как исследования мира очень важны. Меня сводит с ума, когда какой-нибудь засранец-обозреватель говорит, что Postal 2 прост – все, что вы делаете, это отсекаете головы и мочитесь на людей. Самое лучшее в Postal 2 – это большие открытые пространства, которые можно исследовать, заходить в здания, взаимодействовать с окружением, с людьми, с животными. Ведь FPS – это только положение камеры, а сама игра может быть многогранной. Главное, чтобы игрок по-настоящему получал удовольствие от нее, веселился.

PC ИГРЫ: Electronic Arts и Vivendi-Universal выпустили свои собственные интерпретации «Властелина колец». Был beat 'em up, стратегия в реальном времени, action/RPG... Как выглядела бы игра по мотивам этого произведения, если бы ее сделала Running With Scissors?
Винс Дези: Ха-ха-ха! Забавный вопрос. Точно могу сказать, что нашу игру уж точно бы не одобрила семья Толкиена. В нашей версии было бы намного больше юмора и больше насмешек над собой.

PC ИГРЫ: Я понимаю, что это секрет, но есть ли у вас планы создать игру, которая не будет продолжением серии Postal? Есть ли вероятность, что скоро мы сможем попробовать на зуб не только проекты линейки Postal, но и какой-то совершенно новый продукт?
Винс Дези: У меня нет секретов. У нас есть куча идей. Так что мы посмотрим, какое у нас будет настроение, что нам интересно будет сделать в дальнейшем. Посмотрим.

Running With Scissors представляет: Postal Babes.







Редакционная подписка

Не хватает 240 страниц журнала?

Возьми еще 128 страниц прохождений и кодов в журнале ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC

комплект со скидкой

240 страниц — 90 рублей за номер + 128 страниц — 90 рублей за номер = 368 страниц — ~~180 рублей~~ 150 рублей в месяц за комплект

Скидка на «Путеводитель» действует до 30 июля

При условии подписки на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель» не менее чем на 3 месяца

ПОДПИСНОЙ КУПОН

☐ Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ» (90 р./мес.)

☐ Прошу оформить подписку на комплект «PC ИГРЫ» и «Путеводитель» (150 р./мес.)

☐ на 3 месяца ☐ на 6 месяцев
☐ на 9 месяцев ☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 2004 г.

☐ PC ИГРЫ + 3 CD
☐ PC ИГРЫ + DVD

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________________
город ______________________________
улица ______________________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ______________________
телефон ____________________________
подпись ____________________________
сумма оплаты _______________________

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "PC ИГРЫ"	
с 2004 г.	

Подпись плательщика

Кассир

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

Заполнить купон и квитанцию → Перечислить стоимость подписки через Сбербанк → Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: **subscribe_pg@gameland.ru** или по факсу: **924-9694**



Текст: Иван Гусев

Если финскую студию Remedy Entertainment можно назвать мамой Макса Пэйна, то Сэм Лейк справедливо претендует на роль отца. Он не только написал сценарии обеих частей игры, которая заставила мир взглянуть на жанр action по-другому. Он подарил Максу Пэйну свое лицо. Гримасы Пэйна, убивающего очередного падонка (sic!), долго стоят перед глазами. Сам же Сэм – добрейшей души человек, остроумный, обаятельный и неуловимо напоминающий Микки Рурка (разумеется, на заре своей карьеры, ибо потом Рурк стал напоминать говорящую пепельницу). Впрочем, разговор у нас не с Микки Рурком и не о Микки Рурке. На доверительную беседу по душам вызвался человек, создавший одного из самых ярких героев за всю историю компьютерных игр – Макса Пэйна.

ПАПОЧКА ЛЮБИТ МАКСИКА

ОЗЕРНЫЙ ЧЕЛОВЕК

PC ИГРЫ: Привет, Сэм. Очень приятно, что ты выделил немного времени для самого правильного русского журнала о компьютерных играх. В редакции о тебе говорят не иначе как с благоговением. Но для несознательных личностей, проживших последнюю пятилетку в пещере без компьютера, расскажи о своей работе над Max Payne 1-2 .

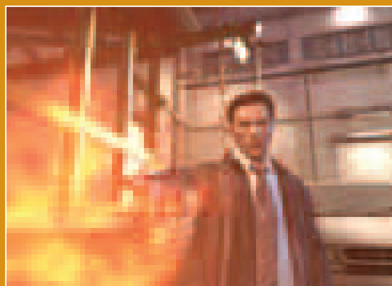
Лейк: В настоящее время я занимаю должность главного сценариста в финской студии-разработчике Remedy. В титрах первого Max Payne мое имя указано дважды: как «сценарист» и как «дизайнер». Я сочинил сюжет и написал сценарии обеих игр о «плохом» полицейском Максе Пэйне.

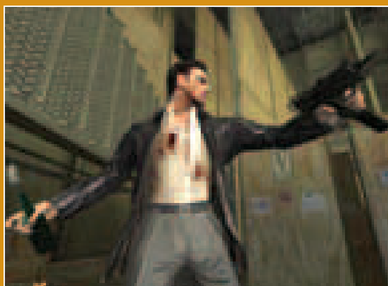
PC ИГРЫ: Сэм, так уж получилось, что фигура сценариста почти всегда остается за кадром – и в кино, и в игровой индустрии. Ты – один из немногих авторов, которых геймеры знают, как говорится, в лицо. Кто-то считает, что сценарии Max Payne – эталон мастерства, другие обвиняют тебя в заштампованности, а твои диалоги называют зубодробительными. В любом случае, ты – фигура. А у фигуры есть биография. Расскажи читателям «PC ИГР», откуда ты родом, где учился...

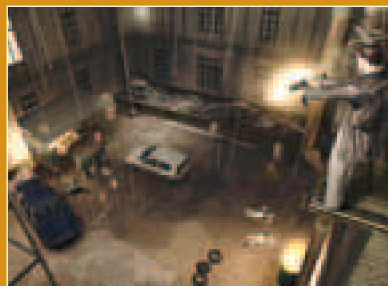
Лейк: Я родился в Финляндии в славном городе Хельсинки. Случилось это радостное событие в 1970 году. Получается, сейчас мне 34 (если бы разговаривали месяц назад, я бы сказал, что мне тридцать три). Изучал английский язык и литературу в университете Хельсинки, потом поступил на сценариста в Финскую театральную академию, которую окончил совсем недавно. В Remedy я попал почти десять лет назад, в 1995 году. Тогда мне предложили написать тексты для ***Death Rally***, первой игры компании. Работу я получил по блату. Один из основателей Remedy Петри Ярвилехти – мой давний друг. Он знал о моих пробах пера, и когда студии понадобился автор, обратился ко мне за помощью. Так я попал в игровую индустрию, и с тех пор работаю сценаристом в Remedy.

PC ИГРЫ: Сэм, а ведь ты не тот, за кого себя выдаешь! Мы связались с паспортным столом Финляндии и нас заверили: никаких Сэмов Лейков у них не числится. Зато есть Сами Ярви, внешне похожий на тебя, просто как две капли воды.

Max Payne 2 – история одного героя









«Каждый раз, когда вы включаете Max Payne, я смотрю на вас из компьютера!»

ИМЯ	Сэм Лейк
ДАТА РОЖДЕНИЯ	1970
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	Хельсинки
ОБРАЗОВАНИЕ	высшее, филологическое
РОСТ	178 сантиметров
ВЕС	65 килограммов
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Diablo
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	«Адаптация», «Пираты Карибского моря»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	Их больше, чем одна. Краткий список: Mark Z. Danielewski «House of Leaves», Donna Tartt «Secret History», K.J. Bishop «The Etched City». По признанию Сэма, сейчас он открыл для себя Гарри Поттера и с удовольствием читает все пять книг, одну за другой.
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	все альбомы Тома Уэйтса и Дэвида Боуи
ЛЮБИМАЯ ЕДА	salmiakki (финское название солоноватой лакрицы)
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	заниматься делом
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	финская зима


Макс Пэйн и Сэм Лейк – найди 10 отличий.

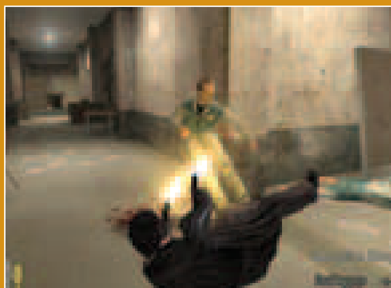
Jarvi в переводе с финского – «озеро». Lake – тоже «озеро». Признавайся, Сэм, как тебя зовут на самом деле?
Лейк: Ладно-ладно, раскололи. Сэм Лейк – это псевдоним, а мое настоящее имя – Сами Ярви. Но я все могу объяснить! Мне кажется, язык, на котором ты пишешь, – очень важная штука. Язык влияет не только на порядок слов и построение предложений, он влияет на все: на сюжет, на персонажей. Если я сочиняю что-то на финском, а затем перевожу на английский, получается совсем не тот текст, который вышел бы, начни я сразу писать на английском. Поэтому, когда я сочиняю на финском, то подписываюсь своим настоящим именем, а когда на английском – использую псевдоним.

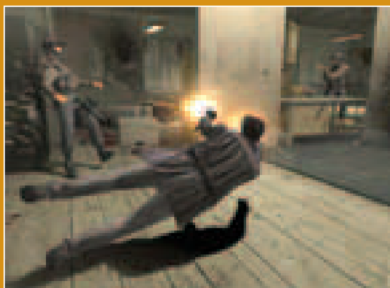
PC ИГРЫ: Сэм, твое богатое воображение среди геймеров стало притчей во языцех. Такой психоделики, как в Max Payne 2, мы, наверное, еще нигде не встречали. Ты случайно наркотиками не балуешься, так сказать, для поднятия тонуса?
Лейк: Нет, ребята, никаких стимуляторов. Я, знаете ли, с детства обладал богатым воображением. Когда был совсем крохой, отец читал мне много фантастики и приключенческих книг, вроде «Тарзана». Все это повлияло на меня самым положительным образом. И, если повспоминать детские годы, пару раз меня роняли на голову. Шутка!

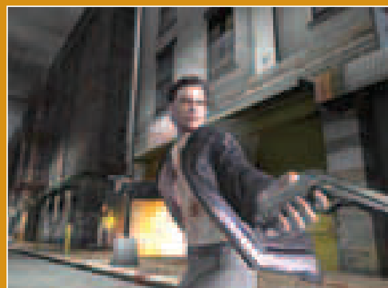
ПРОБЛЕМЫ ОТЦОВСТВА

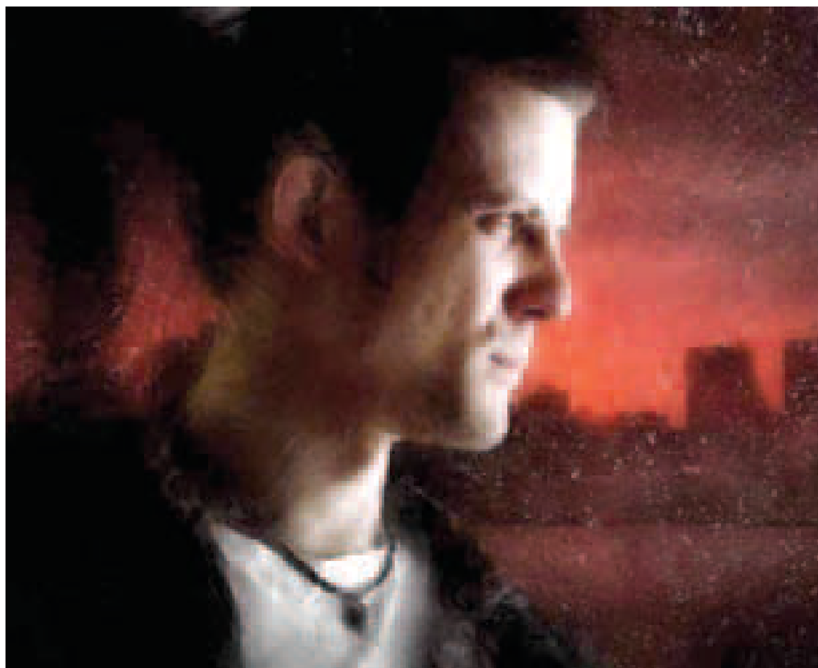
PC ИГРЫ: Как родилась идея Max Payne? Кому принадлежит отцовство Макса: тебе или Remedy? Ходят слухи, ты просто довел до ума готовые сюжетные наработки.
Лейк: Клевета! После выхода Death Rally в Remedy обсуждалось несколько идей для следующей игры. Одна из них носила название ***Dark Justice***. Задумка была посвящена войне полицейского с наркодельцами в большом городе. Я взял ее за основу и постепенно, после месяцев работы, стал

Max Payne 2 – это история о смерти









МАЛЕНЬКАЯ СТУДИЯ С БОЛЬШИМИ АМБИЦИЯМИ



Remedy Entertainment в игровой индустрии прошла путь от Золушки до принцессы. В начале 1995 года программиста Самули Сувахоку озарило: надо создавать компанию по производству kick-ass-игр. 18 августа 1995 года маленькая команда Remedy Entertainment уже пила шампанское за успех предприятия. В штате студии числились шесть человек, которые работали в убогой гаражеобразной конторе.

Впервые Max Payne был представлен публике еще на E3 1997. Официальный сайт игры открылся в июне 1998 года. Игра вышла только летом 2001 года, несмотря на то, что создавали ее уже не шестеро энтузиастов, а 24 профессионала. Max Payne возглавил рейтинги продаж по обе стороны Атлантики: в Европе – немедленно после выхода, в США – спустя месяц после релиза, скинув с вершины адд-он к Diablo и The Sims.

прорисовываться сюжет Max Payne. Меня привлекли к проекту на очень ранней стадии разработки, и в финальной версии от первоначальных набросков остался лишь наркотик Valhalla.

PC ИГРЫ: И сколь долог был путь от концепта к полноценному сценарию? Поведай читателям о сценаристском ремесле. Секретами своими поделись, что ли...

Лейк: Max Payne стал настоящей школой и для меня, и для Remedy. Мы никогда раньше не делали БОЛЬШИХ игр. Не удивительно, что многому пришлось учиться. Но труды не прошли даром. Во-первых, мы многое узнали о разработке крупных проектов, а во-вторых, сделали хит.

Сначала сюжет игры может меняться часто и кардинально. К примеру, когда стартовала работа над Max Payne 2, всех вполне устроил написанный мной десятистраничный сценарий, но потом началась серьезная работа, и в сюжете последовали радикальные перемены.

Вы можете подумать, что в экшн-играх, таких, как Max Payne, задача сценариста – набросать на бумаге общую канву событий и передать разработчикам. Это не так. На самом деле, сценарист работает над игрой практически до самого релиза. В случае с обеими играми о Пэйне, запись диалогов в студии была завершена за пару недель до сдачи проекта, и последние изменения в них я вносил на ходу. Иначе и быть не могло. По закону подлости, всегда надо что-то исправить, когда разработка игры почти завершена.

В общей сложности Max Payne и Max Payne 2 находились в разработке на протяжении 7 лет. Примерно столько же времени я сочинял сюжет для этих игр.

PC ИГРЫ: Семь лет – это немалый срок. Признайся, рутина не достала? Каждый день одно и то же – проснулся, на работу, домой. Семь лет в голове стучит одна мысль: «Макс Пэйн! Макс Пэйн! Макс Пэйн!» Кошмар!

Лейк: О какой рутине вы говорите?! Мои дни не похожи друг на друга. Все зависит от того, на какой стадии находится проект. Сначала идут мозговые штурмы, одна идея сменяет другую. Потом целые дни напролет я творю – сочиняю сюжет и пишу сценарий. Под занавес я по уши в работе над озвучкой, сижу в студии вместе со звукорежиссером. Мы записываем закадровые голоса и отбираем самые удачные дубли.

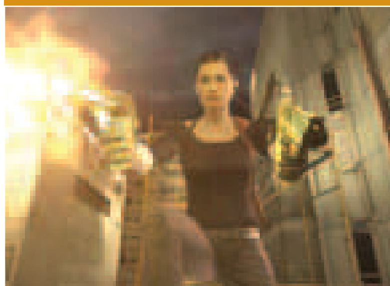
Сценарист – полноправный член команды разработчиков. Все мы часто встречаемся, и каждый знает, чем занимается другой, дает рекомендации. Только так можно приобрести уверенность, что ты на верном пути и твой сюжет реально работает в контексте всей игры.

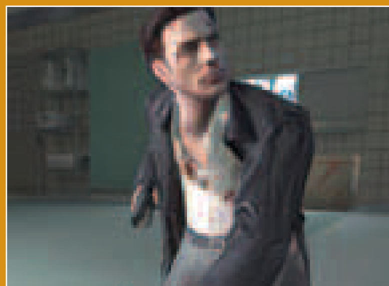
КРУТО СВАРЕННЫЙ

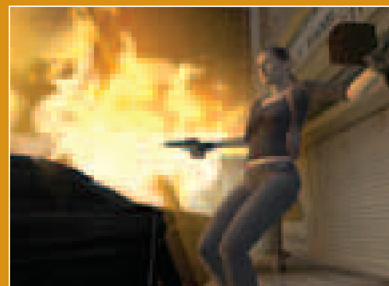
PC ИГРЫ: Макс Пэйн – брутальный, «круто сваренный» герой. Наверное, сложно создать персонаж со столь сильной харизмой. Что ты использовал для вдохновения? Мы имеем в виду книги, фильмы, комиксы...

Лейк: Прежде всего, меня вдохновляли старые «черные» детективы, вроде тех фильмов, где снимался Хамфри Богарт. Не обошлось и без более современных фильмов, в которых, тем не менее, имеется примесь «черного» детектива: «Бегущий по лезвию бритвы», «Семь», «Шоссе в никуда», некоторые гонконгские фильмы. Комиксы – тоже неисчерпаемый кладезь вдохновения. Короче, я прочитал и посмотрел все, что могло быть использовано для Max Payne.

Max Payne 2 – это история о любви







ПРОВЕРКА СЛАВОЙ

PC ИГРЫ: Max Payne сделал тебя знаменитым. Кто предложил «срисовать» Пэйна с тебя? И почему во второй части Remedy переделала Макса под Тимоти Гиббса?
Лейк: Однажды мои друзья «по приколу» сделали несколько моих снимков с оружием в руках. Во время работы над Max Payne я предложил рассказывать сюжет между уровнями в виде графической новеллы и принес те самые снимки, чтобы продемонстрировать, как это должно выглядеть. Все согласились с идеей, но предложили и дальше играть Макса. Пришлось позировать. Бюджет Max Payne был близок к нулю. Мы даже мечтать не могли, чтобы нанять настоящих актеров. Да и компьютерная графика в 1996 году даже близко не была столь фотореалистичной, как сейчас. Позирование для игры стало забавным экспериментом в моей жизни. Но когда я запускаю Max Payne, я не вижу себя в игре. Я вижу Макса Пэйна. И, к счастью, на улицах никто не кричал мне: «Эй! Пэйн!»
С успехом Max Payne ситуация изменилась. Когда закипела работа над сиквелом, Remedy могла позволить себе прибегнуть к услугам актеров. Мы хотели сделать игру лучше во всех отношениях и привлекли профессиональных актеров. На мой взгляд, Тимоти Гиббс отработал на «отлично». Его лицо очень пошло Максу.



PC ИГРЫ: Получается, ты перелопатил кучу материала. Тяжело было собрать все в одно целое?
Лейк: Remedy создавало игру в жанре экшн, а для подобных игр всегда трудно написать сценарий. Самый большой вызов, с которым я столкнулся – как сделать, чтобы главный герой и сюжет не стали обузой для геймплея, а сделали его еще яростнее, еще напряженнее.

PC ИГРЫ: И все-таки, почему Макс настолько крут? В природе подобных людей просто не существует...
Лейк: Разве? А мне кажется, любой стал бы таким, переживи то, что пережил Макс.

PC ИГРЫ: Что ж, отцу Макса Пэйна виднее. А что лично ты больше всего любишь в созданном персонаже?
Лейк: Мне нравится, как Макс оценивает свои действия. Он отлично понимает, что, то, что он делает, возможно, делать вовсе необязательно. Он знает: нет гарантии, что он поступает правильно.

PC ИГРЫ: Всем хорош Max Payne 2. Однако многие геймеры до сих пор недоумевают: зачем ты убил Мону Сакс? Такая красивая женщина! Неужели нельзя было оставить ее в живых?! Зажили бы они с Максом счастливо и умерли бы в один день. От гранаты, наверное...
Лейк: Мне тоже ее жалко. Но, понимаете ли, Max Payne – игра, сделанная по канонам «черного» детектива (film noir). В этом жанре не бывает голливудских «хэппи-эндов».

КОГДА ТЕБЯ НЕ УЗНАЮТ

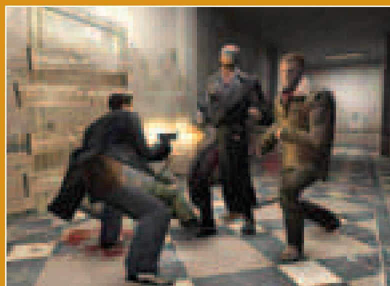
PC ИГРЫ: Ты сам признаешь, что работу над Max Payne компания начала почти с нулевым бюджетом. Насколько тяжело было пробиться, найти издателя? Remedy ведь финская контора, а финны, говорят, медлительны и не нахраписты.
Лейк: Пробиться в премьер-лигу игровой индустрии тяжело, где бы вы не располагались. Не важно – в Финляндии или в другой стране.

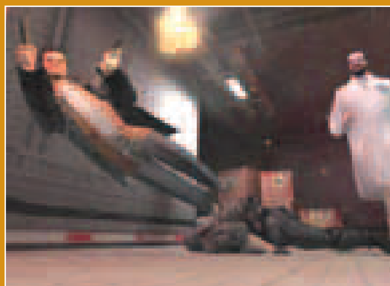
PC ИГРЫ: Был ли ты ошарашен успехом Max Payne на PC?
Лейк: Ошарашен? Не то слово! Кстати, Max Payne имел большой успех не только на персоналке, но и на консолях. Мы уже продали больше 4 миллионов копий игры. Это очень много. Но сейчас разработка и доведение проекта до ума меня интересуют гораздо больше, чем непосредственно успех или провал игры.

PC ИГРЫ: Трудно ли вам было повторить успех оригинала? Согласись, Max Payne настолько уникальная игра, что сохранить ее обаяние крайне сложно.
Лейк: Нет, я бы не сказал, что мне пришлось туго. Я много работал.

PC ИГРЫ: Действительно, много. Насколько нам известно, в распечатанном виде сценарий Max Payne 2 насчитывает почти 600 страниц – в три раза больше, чем сценарий оригинала.
Лейк: Если быть до конца точным, сценарий второй части в четыре раза больше. Сиквел получился более детализированным и в каждой локации столько всего происходит!

Max Payne – с этого все начиналось








Сэм доволен – работа над Max Payne 2 завершена, можно отдыхать.

PC ИГРЫ: Ладно, в том, что Max Payne – великая игра, никто не сомневается. А к конкурентам ты присматриваешься? Какие игры нравятся тебе лично?
Лейк: Я ценю игры, которые несут свежие идеи. Это очень трудно – создать игру, непохожую на другие и издать ее. Еще я люблю игры, увлекающие сразу, не требуя от геймера больших усилий и долгого вникания, что к чему. К сожалению, в последние годы у меня остается все меньше и меньше времени на игры. А раз нельзя засесть за игру по-хорошему, то я и вовсе не сажусь. Все свободное время я провожу с красавицей-женой. Я много читаю, смотрю вместе с супругой фильмы. Еще я люблю ролевые игры, не компьютерные, а настольные.

PC ИГРЫ: Разработка любой игры не обходится без приколов. Есть что вспомнить по результатам Max Payne 1-2?
Лейк: Ну, было, конечно. К примеру, демку Max Payne мы показывали на многих выставках, и каждый раз люди глазели на Макса и гадали, на какого актера он похож. Одни говорили: на Клинта Иствуда, другие – на Мэла Гибсона, третьи видели в нем Кристиана Слэйтера, Микки Рурка и даже Уильяма Шаттнера. А я стоял рядом, показывал демо, и меня никто не узнавал. Это было забавно.

PC ИГРЫ: Риторический вопрос: Max Payne 3 уже не за горами?
Лейк: Ну, вообще-то это – большая тайна, но так и быть скажу. Да, Max Payne 3 в разработке, но детали пока рано обсуждать.

PC ИГРЫ: Спасибо, Сэм. Увидимся на E 3 2004!
Лейк: Не за что, друзья. Всегда рад помочь. Вот только должен вас расстроить: в этом году я не планирую посещать E3.

НА ПРОЩАНИЕ



Если ты доиграл в Max Payne 2 до конца (а мы уверены, так оно и есть), то наверняка слышал красивую песню, звучащую, пока идут титры. Она называется «Late goodbye» и исполняется финской группой Poets of the Fall. Текст песни был написан Сэмом Лейком. Музыканты использовали понравившийся им отрывок из его поэмы. Сейчас поэма готовится к публикации. Для того, чтобы читатели «PC ИГР» познакомились с творчеством Сэма поближе, мы публикуем текст песни.

LATE GOODBYE
in our headlights, staring, bleak, beer cans, deer's eyes
on the asphalt underneath, our crushed plans and my lies
lonely street signs, powerlines, they keep on flashing,
flashing by

and we keep driving into the night
it's a late goodbye, such a late goodbye
and we keep driving into the night
it's a late goodbye

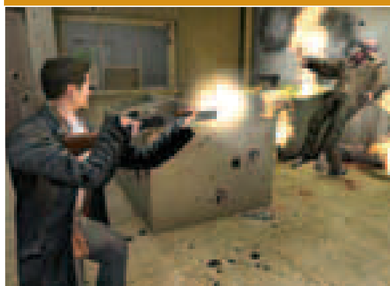
your breath hot upon my cheeck, and we crossed,
that line
you made me strong when I was feeling weak, and we
crossed, that one time
screaming stop signs, staring wild eyes, keep on flashing,
flashing by

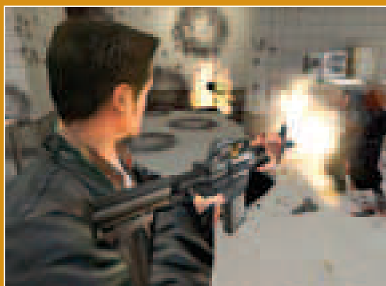
and we keep driving into the night
it's a late goodbye, such a late goodbye
and we keep driving into the night
it's a late goodbye

the devil grins from ear to ear when he sees the hand
he's dealt us
points at your flaming hair, and then we're playing hide
and seek
I can't breathe easy here, less our trail's gone cold
behind us
till' in the john mirror you stare at yourself grown
old and weak

and we keep driving into the night
it's a late goodbye, such a late goodbye......

Max Payne – боевик на экране твоего монитора







НОВОСТИ

В НОМЕРЕ:

ВСЕГО ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО НЕДЕЛЬ ПОСЛЕ ВЫХОДА ЭТОГО НОМЕРА ПРОХОДИТ РОССИЙСКИЙ ФИНАЛ ESWC. КАЖДЫЙ НОВЫЙ ТУРНИР ПО ДИСЦИПЛИНАМ ЭТОГО ТУРНИРА СТАНОВИТСЯ ОЧЕРЕДНОЙ ТРЕНИРОВКОЙ ПЕРЕД БОЛЬШИМ ФИНАЛОМ. ПОСЛЕДНЯЯ РАССТАНОВКА СИЛ – В СЕГОДНЯШНЕМ РАЗДЕЛЕ «КИБЕРСПОРТ». В СЛЕДУЮЩЕМ – ПЕРВЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ С ЖЕНСКИХ СОРЕВНОВАНИЙ.



В очередной раз приветствую дорогих читателей. Наш маленький и огромный киберспортивный мир волнуется, полнится слухами, переменами, даже возрождениями «ушедших имен». Уследить за всеми событиями становится все сложнее, ибо они давно вырвались за рамки столицы. И все же, как всегда, читайте последние новости на первой странице раздела. В Колонке киберспортсмена CS-игрок **graver** ратует за профессиональный статус любимого вида спорта наравне с тем же футболом. Наконец-то наши игроки едут за рубеж! На этот раз не столь далеко, в столицу Латвии, на турнир **Intel Pentium IV Cup** по Counter Strike. О терниях соотечественниках на рижском турнире читайте в рубрике «Наши за бугром». Там же вы найдете свежие впечатления о чемпионате от игроков обеих российских команд – участниц Intel Pentium IV Cup. Посредник **«PC ИГР»** озадачился в этом месяце вопросами серьезными и обстоятельными – ищите ответы несколькими страницами ниже. Московские отборочные **ESWC** и финала **Кибермарафона СКС** в словах и фотографиях – в рубрике репортажей сегодня. За интервью мы вновь виртуально пересекаем границы России. Настало время варкрафтеров – «PC ИГРЫ» беседуют с одним из самых одаренных и перспективных юных игроков этой дисциплины из Германии – **ocr.D-Link.Kookian**. На десерт отведайте очередные фотоугощения от «киберпапарацци» – кадры с последних крупных чемпионатов.

ВИРТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬС

WC3: ЛИГА «ПРОГЕЙМЕРА»

Популярный киберспортивный интернет-сайт **Progamer.ru** завершил 1-й сезон турниров **Progamer.ru Warcraft III League**. До полуфинала дошли игроки двух столиц: **M19*Miker**, **FM.Ranger**, **vWeb.Armor**, **aT-Deadman.vWeb**. Игры велись до трех побед. Обе партии – M19*Miker против vWeb.Armor и aT-Deadman.vWeb против **FM.Ranger** – были сыграны со счетами 3:1. В финале оказались M19*Miker и aT-Deadman.vWeb. Последний тур чемпионата M19*Miker выиграл всухую. Именно он по праву забирает весь призовой фонд турнира – 500 долларов США.

NPCL, 3-4 СЕРИИ

В марте клуб **VikaWeb** проводил сразу два тура **Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги**. На третьем чемпионате в дисциплине **WC3** вновь не смог одержать победу **Id.Karma-FM**, пропустив на первое место **aT.Deadman.vWeb**, но оставив на третьем **Skendel[3D]**. Лигисты разнообразили призовую тройку, выбив **Virtus.pro** на второе место. Золото у **iTs|Mega**, бронза у **FM**. Поздравляем всех!

В турнире по КС четвертого тура не участвовали Virtus.pro, **M19** и **iTs|Mega**. Другие фавориты оказались в сборе. Использовала свой шанс команда **Nie** (они же ForZe), вторые **sprayed**, за ними **iTs|PvP**. Тройка лидеров среди варкрафтеров такова: **Caravaggio**, **(orky)~Soul**, **Assasin**.

РАЗБОРКИ В БЕЛОРУССКОМ КВАРТАЛЕ

CS-команда **Flashback** совершила победный вояж в Минск на **Voodoo 4 CS 2004 Cup**. По уверениям игроков, выигрыш не составил особого труда. Вторые – белорусы **Taran2L**. Третье и четвертое места достались русским командам **Team.one** и «матерщинникам» из **F***OFF**.

Текст: Даниил «graver» Кацнельсон

КИБЕРСПОРТ — ЭТО ПРОФЕССИЯ

КИБЕРСПОРТ – ДЕЛО ЖИЗНИ МНОГИХ, КТО ЗАНИМАЕТСЯ ЭТИМ ПРОФЕССИОНАЛЬНО. ОТНОШЕНИЕ УСПЕШНЫХ ИГРОКОВ К СВОЕМУ ДЕЛУ ЗАЧАСТУЮ ПОРАЖАЕТ СЕРЬЕЗНОСТЬЮ. ИЗВЕСТНЫЙ COUNTER STRIKE ИГРОК GRAVER ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕГОДНЯ НАСТОЯЩУЮ ОДУ В ЗАЩИТУ РОДНОГО ВИДА СПОРТА, А ЗАОДНО ПРОВОДИТ ВПОЛНЕ ПРОЗРАЧНЫЕ ПАРАЛЛЕЛИ С БЕССПОРНЫМ ЛИДЕРОМ БОЛЬШОГО СПОРТА – ФУТБОЛОМ.

Для многих обывателей киберспорт вряд ли понятен по своей сути. Не удивлюсь, если кто-то представляет себе виртуальные бои в 3D-шлемах и тому подобный вздор. В этой статье я попытаюсь объяснить, что такое киберспорт, и как он может соотноситься с привычными видами спорта.

Киберспортсмен, в отличие от обычного любителя игр, изначально избирает свою единственную игру-дисциплину. У него есть команда, обязанности и ответственность перед ней, а в мировом масштабе еще и перед спонсорами.

Конечно, на данный момент Россия в этой сфере далеко не в первых рядах. Однако мировой опыт позволяет киберспорту выходить на одну ступень с самыми популярными дисциплинами. Шведы, американцы и корейцы давно достигли уровня контрактов за выс-

Сто лет назад даже футбол называли «катанием мяча в грязи». А теперь?

тупления игроков в командах. На сайтах чемпионов мира есть платные разделы, для скачивания не только игровых роликов, но даже обычного ви-



део, где кумиры катаются на лыжах. И ведь покупают! Потому что звезды любых сфер пробуждают интерес ко всем сторонам своей жизни, и киберспорт – уже не исключение.

Вы скажете – это детские игры? А что вам придется ответить на то, что игроки, годами тренирующиеся на определенных мышках, клавиатурах и ковриках, меняют свои важнейшие атрибуты при заключении спонсорских контрактов? Сменить Microsoft на Mitsumi – как переобуться из Adidas в Nike.

Футболу больше ста лет. Киберспорту, дай Бог, пять. Но я сомневаюсь, что много футболистов через 5 лет после

ЧТО СКАЖЕТЕ?

Фанаты всего мира сломя голову гоняются за майками и формами своих любимых команд, будь то футбол или другой вид спорта. Звезды нередко выпускают собственные каталоги одежды. Дельцы складывают капиталы на продаже примитивных именных футболок… Между тем, не прошло и года, как шведская CS-команда SK стала лидером, а их линия спортивной одежды и аксессуаров уже распространяется по приличным ценам во всем мире, включая Россию.

появления этого странного для тех времен вида спорта (в свете его называли «катанием мяча в грязи»), получали зарплату, за счет которой они могли безбедно жить, и в комфорте колесили по всему миру.

Киберспорт тоже развивается. Количество турниров, размер призовых неумолимо растет, не давая повода хорошим игрокам беспокоиться о своем будущем. Сейчас быть профессиональным футболистом, играющим в хорошей команде (даже российской – сравните зарплату «спартаковца» с каким-нибудь инженером), гораздо престижнее, чем, к примеру, работать на государство и получать копейки. Лучшие футболисты мира становятся идолами для подростков, секс-звездами (вспомните Бекхэма), по их биографиям снимают фильмы…

А разве это было 100 лет назад? 



Награждение победителей киберспортивного чемпионата мира WCG 2002



Награждение чемпионов УЕФА немногим отличается церемоний WCG

НАШИ ЗА БУГРОМ

ПЕРВЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР ПО CS С УЧАСТИЕМ РОССИЙСКИХ КОМАНД 2004 ГОДА. СОСТОЯЛСЯ В РИГЕ ПОД ГРОМКИМ ИМЕНЕМ INTEL PENTIUM IV CUP. ЧЕСТЬ РОССИИ ПРЕДСТАВЛЯЛИ ЯВНЫЕ ЛИДЕРЫ ОТЕЧЕСТВЕННОГО COUNTER STRIKE – M19 И VIRTUS.PRO. ИТАК, НАШИ В РИГЕ!


Игрокам Virtus.pro не до объективов...

НАШИ КОМАНДЫ

В списке предварительной регистрации мы обнаружили почти двадцатку российских команд. Однако участвовали из них всего две: Virtus.pro (groove, F_1N, Flatra, LeX, Sally) и M19 (Rado, R1d3r, MadFAn, KaLbl4, Nook).

Virtus.pro, M19 и GSC вышли из групп на вторых местах, проиграв лишь по одному матчу со счетами 11-13.

Площадкой для турнира **Intel Pentium IV Cup** стал крупнейший в Риге отель – **Rival Hotel**. Прибалты составляли большинство участников. Приезжие команды можно пересчитать по пальцам, однако звездные европейские имена создали очень серьезную конкуренцию для представителей союзных государств.

Россияне **M19** и **Virtus.pro** прибыли накануне чемпионата. Осмотрев территорию турнира обе команды посвятили свободные дни прогулкам по Риге и другому отдыху.

В первый день чемпионата организаторы огласили четверку «посева ». К большой радости россиян в этом квартете оказалась команда Virtus.pro. Она попала в последнюю группу, где помимо прибалтийских команд играла финская пятерка SISU. В одной группе с M19 оказались шведы **Gamers.nu**. Дружественная нам Украина в лице команды **GSC** играла в одной группе с финнами **DSky**. В группе россияне и украинцы достаточно легко обыграли всех, кроме сильнейших иностранцев. Все три команды вышли из группы на втором месте. Все три проиграли по одному матчу с обидными счетами 11:13.

На второй день осталось 16 фаворитов. Дальше других по виннерской сетке забрались игроки Virtus.pro. В полуфинальной битве россияне проиграли шведам Gamers.nu. Тогда же финны DSky выиграли у M19. Затем нашим командам пришлось встретиться друг с другом в матче за попадание в малый лузерский финал. M19 начинали за сторону **CT** на карте *de_nuke*. Не давая шансов Virtus.pro, они выигрывали всухую, и лишь к концу первой стороны противники сумели немного поправить счет. Во второй стороне Virtus.pro необходимо было выиграть 10 раундов, что они и сделали. Соперником в следующем матче стали украинцы GSC. Безапелляционное противостояние меняло игровую ситуацию несколько раз, но к концу матча Virtus.pro одержали победу со счетом 13:11.

Virtus.pro оказались в тройке победителей, но дальше пробиться не смогли. Повторный матч с Gamers.nu закончился для россиян поражением «в одну победу». Gamers.nu проиграли финнам Dsky и уступили им первое место.

Успехи наших команд на Intel Pentium IV Cup оставили спорные впечатления, однако никто не сможет поспорить с тем, что они получили замечательный опыт на турнире.


Игры в группах несложные, но питерцы сосредоточены

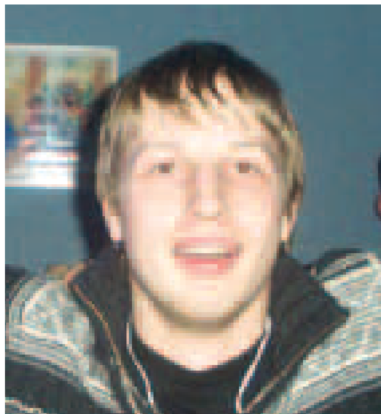
ПОБЕДИТЕЛИ

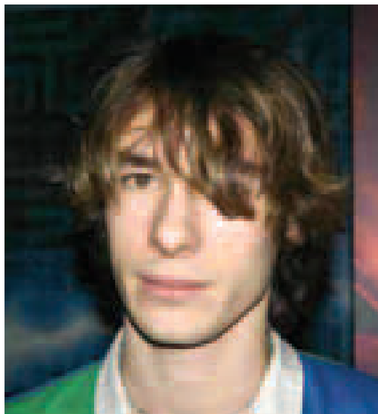
1 место – Dsky (Финляндия)
2 место – Gamers.nu (Швеция)
3 место – Virtus.pro (Россия)
4 место – GSC (Украина)

ЕВРОПЕЙСКИЙ ДЕСАНТ

Швеция: Gamers.nu
Англия: Team AMD Gamers
Финляндия: DSky, SISU
Польша: Pentagram 2S

СВЕЖИМИ ВПЕЧАТЛЕНИЯМИ О ТУРНИРЕ С НАМИ ПОДЕЛИЛИСЬ ИГРОКИ ОБЕИХ РОССИЙСКИХ КОМАНД – УЧАСТНИЦ INTEL PENTIUM IV CUP.





PC ИГРЫ:
Стал ли Intel Pentium IV Cup хорошим испытанием накануне крупных соревнований сезона?

M19|RADO:
Чемпионат был замечательным и в плане набора команд, и в плане организации. Отсутствие грандов-шведов даже создало какую-то интригу: никто не знал победителя заранее. Несомненно, этот турнир стал отличной подготовкой для русских команд перед ESWC. Нам не хватило совсем немного опыта. Счета говорят сами за себя: 11:13.

VIRTUS.PRO>F_1N (JOHAN K.):
Этот чемпионат был некоей «обкаткой» перед ближайшими испытаниями. Здорово, что появилась возможность прочувствовать стиль европейской игры и вообще ощутить накал страстей в полном составе команды накануне российского финала ESWC.

PC ИГРЫ:
Какие уроки были вынесены из противостояния в Риге? Что потеряли наши команды, которые так и не смогли выбраться в Латвию?

ЗЕМЛЯКИ

M19|Rado: Мы переживали за Virtus.pro во время серьезных матчей. Помню пару игр, когда мы сидели друг напротив друга и синхронно «рвали» соперников. После матчей всегда спрашивали друг у друга счет. Virtus.pro пока недостает опыта выступлений за рубежом. Видимо, это и сказалось при игре против финнов SISU – не хватило совсем чуть-чуть. Virtus.pro>F_1N (Johan K.): Мы очень болели за питерцев за исключением стыковочного матча. Так будет всегда на международных чемпионатах – за рубежами России мы становимся по одну сторону баррикад. Ребята отлично боролись, как говорится – еще бы немного!

M19|RADO:
С каждым пропущенным чемпионатом команда теряет возможность накопления опыта. Уроки для меня оказались плачевны, довольно скоро они могут вылиться в серьезные проблемы в команде.

VIRTUS.PRO>F_1N (JOHAN K.):
Результаты этого турнира, как и любого другого, выявили наши ошибки. На чемпионате менее серьезного уровня какие-то недочеты могли проскользнуть незамеченными. Команды, которые не попали в Ригу, потеряли прежде всего очередную ступень опыта. Рига не так далеко от Москвы, у россиян есть определенная поддержка в этой стране, и все же атмосфера выездного чемпионата очень чувствовалась.

PC ИГРЫ:
Латвия нам практически родная, впервые эта страна проводит столь крупный чемпионат, как вам их «первый блин»? Есть чему поучиться нашим организаторам или, наоборот, поучить?

M19|Rado:
Этот первый блин... – он был замечательным!!! Вряд ли нам есть чему учить рижан, а поучиться нам самим стоит. Я играл на многих чемпионатах и впервые оказался на турнире, где выдержали девиз: «Максимум для игроков». Мне очень понравилось

VIRTUS.PRO>F_1N (JOHAN K.):
Честно говоря, мы даже не ожидали такого уровня организации. Было почти непривычно играть всегда на своем ряду, начинать матч точно по расписанию, не испытывать проблем с настройками и техникой, всегда вовремя получать необходимую информацию. Уверен, что в России есть прекрасные возможности повторить такие условия.

ПОСРЕДНИК

НА ЭТОТ РАЗ МЫ СОБРАЛИ ВОПРОСЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ОБСТОЯТЕЛЬНОГО И ВДУМЧИВОГО ПОДХОДА. ОТВЕТЫ ЕДВА УЛОЖИЛИСЬ НА ДВЕ СТРАНИЦЫ! А САМИ ЗВЕЗДЫ ВМЕСТО ПЯТИМИНУТНОЙ ТРАТЫ ВРЕМЕНИ РАЗДУМЫВАЛИ НАД ВОПРОСАМИ ГОРАЗДО ДОЛЬШЕ. ТАК ДЕРЖАТЬ, ЧИТАТЕЛИ!



ЭТО СЕРЬЕЗНО!

Известным игрокам пришлось, наконец, почувствовать ответственность перед читателями. Ведь такие серьезные вопросы показывают немалое доверие к ним.

Андрей Орбин:
Я хотел бы спросить у тех звезд, кто играет одновременно и дуэли, и 4x4. Чем отличается командная игра, что нужно для нее натренировать?

PC ИГРЫ: *На вопрос отвечает **Jibo** – известный дуэлянт, член московской Q3-команды:*

В игре 4x4 все действия происходят намного быстрее. Нужна быстрая реакция и очень стабильная стрельба. Действовать приходится цельно, держать определенную позицию – скоординированно. Я бы советовал уделять внимание взаимодействию между игроками и банальной стрельбе. Мы своей командой тренируемся примерно 2 раза в неделю, играем все карты подряд. Иногда пуляем 2x2 смешанными парами. Тут нет секретов. Нужно четкое понимание того, что ваша цель – единая, и только вместе можно ее достичь.

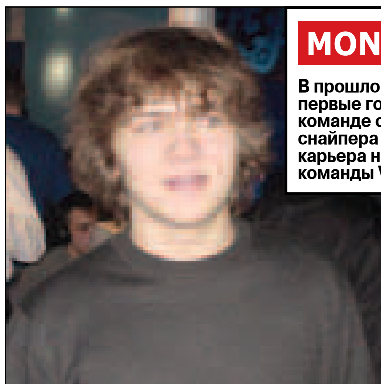
Сергей Молотков:
Добрый день, может кто-нибудь разъяснить ситуацию со сменой CS-составов? Исчезло так много имен победителей ESWC и WCG прошлого сезона. Кто из тех чемпионов и в каких составах будет играть в 2004 году?

PC ИГРЫ: *Нам отвечает **iTs|Frady**, игрок, знатный менеджер онлайновых поединков и пр.:*

Для начала стоит вспомнить прошлогодних призеров: **emax** (groove, keks, medic, brhr, mosk), **[mega]** (toy, ter, groover, rado, hunter), **M19** (Nook, KalbI4, MadFan, Dumok, Hercules), **forZe** (Xenitron, Romashka, host, maddog, Flatra), **A-line** (Ant1k, Megion, Patrick, Demon, F_1N).

В конце 2003 года CS-команда emax распалась. Ее лидер groove стал капитаном одной из сильнейших команд России на данный момент – **Virtus.pro**. Остальные основали команду клуба **FlashBack** и уже показали отличные результаты. Rado из команды [mega] продолжает свою карьеру в M19, а hunter – во **Fragbox** (2-ое место в Екатеринбурге). На смену им пришли 400kg и komA. Команда вошла в проект **iTs** и называется теперь **iTs|Mega**. M19 вернулась к своему звездному составу **WCG 2002** и набрала неплохую форму, став, например, вице-чемпионом СНГ. Проект ForZe претерпел массу изменений. Здесь образовали два состава, перетасовали между ними игроков, даже несколько раз меняли название. На последнем турнире команда выступала под именем **Nie** в сборном составе бывшей ForZe (Xenitron, Romashka, maddog) и ex-A-line (Ant1k и Patrick). Flatra играет в команде Virtus.pro, о судьбе host`a на данный момент информации нет. Остальные игроки A-line разбежались в разные стороны: Demon и Megion закончили карьеру, F_1N выступает за Virtus.pro.
Вот что мы имеем на данный момент:
Virtus.pro (groove, Flatra, Sally, F_1N

В команде важно четкое понимание того, что ваша цель – единая, и только вместе можно ее достичь



MONSTER КАК ОН ЕСТЬ

В прошлом Вячеслава – профессиональная карьера в первые годы киберспорта в России, участие в лучшей команде страны тех времен R.V.C., прозвище лучшего снайпера и многое другое. В его настоящем – судейская карьера на крупнейших турнирах, менеджмент звездной команды Virtus.pro, работа в игровой индустрии

LeX), **iTs|Mega** (ter, toy, groover, 400kg, komA), **M19** (Nook, MadFan, KabI4, Rider, Rado), **ForZe** (Ant1k, Xenitron, Patr1ck, Romashka, mad-dog), **FlashBack** (Mosk, medic, keks, Dimadread, hooch).

Михаил Заболоцкий:
Есть прогеймеры, которые добивались настоящего успеха, но настал момент, когда профессиональную игру пришлось бросить. Если при этом остается тяга к киберспорту, чему могут посвятить себя бывшие игроки?

PC ИГРЫ: *Мы обращаемся* ***Вячеславу Соловьеву aka Monster****:*
Киберспорт – это безвредный наркотик. Для себя я не вижу возможности забыть об этом занятии. Впрочем, есть масса путей, сохраняющих привязку к компьютерному спорту, начиная с простейших дружеских отношений. Если же пассивного участия недостаточно, то есть другие варианты. Прежде всего – менеджмент команды. Такой шаг требует абсолютного доверия к своим игрокам и поддержки их в любые времена. Причем обычной дружбы с командой недостаточно для управления. Необходима определенная степень профессионализма и опыта. Менеджер – это не хобби, это напряженная работа. Еще один путь – это судейская и организаторская карьера. Грамотное судейство является залогом уважения и востребованности в киберспорте, а экс-игрок, пожалуй – лучшая кандидатура в судьи. Кто, как не он, видит ошибки организации и судейства и может их избежать! Наконец, не стоит забывать и о журналистике. Не так много людей пишут о компьютерном спорте в России: коллеги и помощники им не помешают. Заодно это прекрасная возможность быть в курсе всех свежих течений в любимой сфере и вживую следить за самыми яркими событиями.

Антон Боровой:
Здравствуйте, редакция! Мой вопрос обращается к дуэлянтам UT. Какие способы тренировок, кроме чемпионатов и тренинг-матчей по Интернету могут использовать анрилеры для повышения собственного скила?

PC ИГРЫ: *У микрофона – несомненная звезда российской UT родом из питерской команды M19 –* ***Askold****:*
В **UT**, как и во многих других дисциплинах, игроки имеют свои методы тренировок. Если это касается стрельбы, то используются карты Dm-Warmup и Dm-Warmup2, в сочетании с модами F5 Training или TTM. Мод F5 Training способен изменять стартовое вооружение, его боезапас и урон. Если речь идет о дуэлях, то можно ограничивать время игры с 15 до 5 минут и снижать лимит по количеству фрагов до двух. Такие дуэли будут очень короткими и максимально напряженными. Найти карты и моды довольно легко даже в обычной поисковой системе.

О НАБОЛЕВШЕМ

Олег Варенцев:
Помогите! Мы не хотим менять свой состав, и менять капитана не хотим, раз уж выбрали его. Но он, к сожалению, считает теперь себя самым главным и не слушает наше мнение. Напишите, пожалуйста, какие обязанности и привилегии есть у капитанов известных команд?

PC ИГРЫ: *Нам отвечает один из самых уважаемых капитанов в России,* ***team1|Noodzy****:*


Спокойствие, только спокойствие!

Все зависит от степени доверия капитану (не только в игровом плане, но и в человеческом). В нашей команде у меня нет никаких привилегий, а обязанностей много – составление расписания тренировок, подготовка и объяснение тактик и многое другое. Иногда приходится мирить игроков команды, которые в пылу игры начинают ссориться. Команда стремится к единой цели, и игроки должны слушать своего капитана, а он – прислушиваться к своим тиммейтам.

С ПОЛЯ БИТВЫ

ЖАРКАЯ ВЕСНА 2004 ГОДА ПОРАЖАЕТ АКТИВНОСТЬЮ В МИРЕ КИБЕРСПОРТА. МЫ ВНОВЬ ОСТАНАВЛИВАЕМ ВНИМАНИЕ НА ПЛОЩАДКЕ МОСКОВСКОГО ПЕРЕДОВИКА ТУРНИРНЫХ СОБЫТИЙ – ИНТЕРНЕТ-КЛУБА VIKAWEB. ВО-ПЕРВЫХ, ИМЕННО ОН ПРИНИМАЛ В СВОИХ СТЕНАХ СТОЛИЧНЫЙ ОТБОРОЧНЫЙ ТУР ESWC. ВО-ВТОРЫХ, ЗДЕСЬ ПРОШЕЛ ФИНАЛ КИБЕРМАРАФОНА СКС, КОТОРОМУ МЫ ДО СИХ ПОР НЕ УСПЕВАЛИ УДЕЛИТЬ ВНИМАНИЯ.

МОСКОВСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ ESWC

Региональные отборочные туры **Electronic Sports World Cup 2004** по разным дисциплинам длятся уже несколько недель. Известно множество команд и игроков – участников российского финала. В фокусе сегодняшнего нашего внимания – московские отборочные по дисциплине ***Counter-Strike***. Как и следовало ожидать, зарегистрироваться стремилось огромное количество команд, однако организатор российского этапа (то есть Союзкиберспорт) строгими правилами ограничил число участников. Более того, он не делал никаких скидок и карт-бланшей известным командам, которые к тому привыкли.

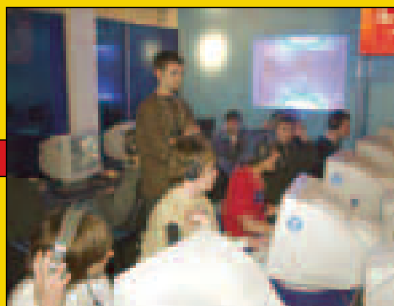
Скандально окрасил турнир отказ в участии команде **Nie** (она же **ForZe**). Причина отказа банальна – команда опоздала на регистрацию. Такой шаг Союзкиберспорта встретил непонимание со стороны многих игроков, однако сглаживает ситуацию тот факт, что в Москве будет проведен еще один отборочный тур. ForZe и многие другие команды получают второй шанс, где, как и в прошлый раз, необходимо будет войти в первую тройку по итогам турнира.

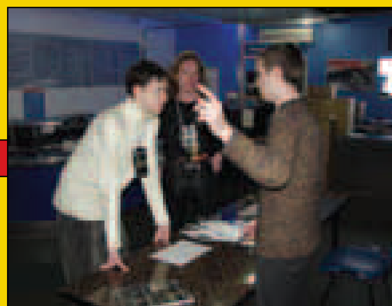
Настоящее негодование поначалу вызвало и предоставление лишь трех мест в финале **ESWC** для столицы, ведь даже питерская квалификация давала больше квот. Недовольство стихло лишь после того, как стало известно о втором отборочном туре для Москвы.

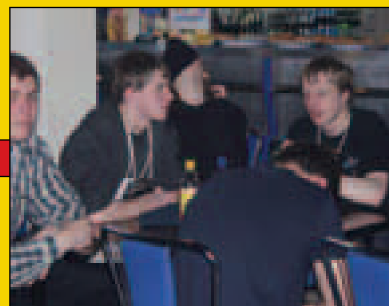


Немало вопросов со стороны игроков вызвало и необычайно строгое судейство на турнире. Частые дисквалификации игроков на раунды, толпы дышащих в затылки судей серьезно обеспокоили игровое сообщество перед общероссийским финалом. Рекордным числом дисквалификаций отметился матч между командами **team1** и **Mighty 44**. В общей сложности количество «киллов» похоже, перевалило за десятку. Многие зрители были склонны объяснять проигрыш team1 в этом матче именно тем, что большую часть времени команда играла вчетвером. Впрочем, Mighty 44 показали на этом турнире

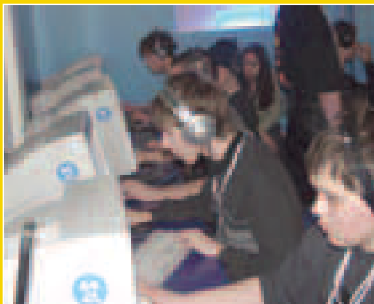
Настоящее негодование вызвало предоставление лишь трех мест в финале ESWC для столицы








Virtus.pro перед финалом

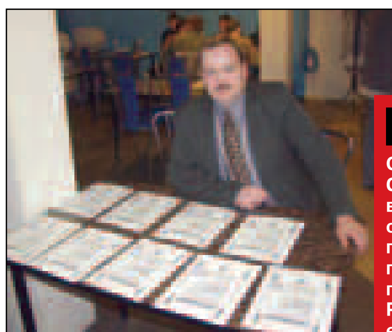

Flashback играет с Virtus.pro


Nie взглядом провожают виртуального врага


Судьи ESWC – знакомые все лица!

очень неплохие результаты. Чего стоит один выигрыш у фаворитов чемпионата – команды **Virtus.pro**, приведший в невероятное ликование зрительские массы. В общем зачете Mighty 44 не хватило лишь одного шага до прохождения в российский финал – команда пришла к финишу на четвертом месте.
Победная же тройка оказалась вполне предсказуемой. Команда Virtus.pro без особых проблем дошла до финалов по лузерской сетке, обыграв в том числе своих недавних обидчиков Mighty 44. Достигнув необходимого (как минимум) третьего места, состав Virtus.pro отказался от дальнейшей борьбы по двум причинам. Во-первых, турнир не имел призового фонда, а для получения квоты на финал ESWC в России достаточно было любой «медали». Во-вторых, по порядку, но не по значению, – капитан команды **groove** в этот вечер праздновал со своей семьей собственный День Рождения. Другие финалисты **Flashback** и **Foff** (полное название команды звучит нецензурно) все же решили померяться силами в обход Virtus.pro. Победу одержала команда клуба Flashback.
В тот же день **Vikaweb** принимал в своих стенах отборочные для Московской области. События на этом турнире развивались гораздо менее драматично, а по итоговым результатам путевки в финал получили:
Resurrection – за 1 место;
Chg – за 2 место;
CH – за 3 место.
Вскоре после чемпионата руководство Союзкиберспорта постаралось объяснить свою позицию по поводу жесткого судейства на официальном сайте, но игроков это до сих пор не успокоило. Между тем, подобные строгости могут оказать положительное влияние на дисциплину на турнирах: условия были схожими с самыми сложными правилами международных чемпионатов.





ФИНАЛ КИБЕРМАРАФОНА СКС

Спустя лишь одну ночь после отборочного чемпионата VikaWeb продолжил представление турниров от СКС. На этот раз в центре внимания – КС-финал кибермарафона СКС. То, что проводился он при поддержке и под растяжками партии «Единая Россия», не вызывало улыбок и вопросов. Прецедент, созданный КПРФ накануне выборов 2003 года, сделал свое дело.
Понятно, что большинство участников кибермарафона не случайно составили команды – герои предыдущего дня. Победители отборочных и вовсе получили специальные приглашения к участию без регистрационных взносов.
С первых же туров начались спортивные разборки среди сильнейших команд. Virtus.pro встретились с давними соперникам Nie и в очередной раз с разгромным счетом отправили противника в лузерскую сетку. **Team1** обыграли вчерашних обидчиков Mighty 44. В полуфинале виннеров Flashback вновь встретились с «матерщинниками» Foff и вновь победили.
Финалы не преподнесли никаких сенсаций, и в первом из них играли явные фавориты чемпионата – Virtus.pro и **Flashback**. Никого уже не удивил проигрыш чемпионов СНГ в этой игре; зрители спокойно ожидали их новой, гораздо более напряженной встречи в суперфинале. Перед этим Virtus.pro предстояло еще раз выиграть у Nie, что они и сделали, на этот раз «всухую», со счетом 13 : 0.
Общая картина финальных игр в чем-то походила на завершение недавнего кубка СНГ, правда, со сменой одного из героев: вместо **M19** выступала команда Flashback, чрезвычайно успешная в последние месяцы. Вновь Virtus.pro играли «из лузеров», и для победы им требовалось выиграть две карты подряд. И, как вы уже, наверное, догадались, Virtus.pro это сделали. Обошлись меньшей кровью, меньшей сенсационностью счетов, но игру в суперфинале обе команды показали чрезвычайно напряженную и эмоциональную. Первый матч проводился на карте de_train и закончился со счетом 13 : 9 в пользу Virtus.pro. Последняя карта de_nuke, как водится, не обошлась без переигровок. Но в первом же овертайме Virtus.pro подтвердили свою победу. Факт есть факт: эта команда в очередной раз заняла первое место, оставив вторыми и третьими Flashback и Nie.



МАРАФОНАМ МАРАФОН

Одновременно с финалом в VikaWeb Союзкиберспорт проводил несколько турниров в различных клубах Москвы, Московской области и других регионов. Чемпионаты посвящались различным дисциплинам и имели приличные призовые фонды, которые порадовали множество игроков. СКС и «Единая Россия» обещают сделать такой кибермарафон ежегодным событием.

ЗВЕЗДОПАД

НАШ СЕГОДНЯШНИЙ ГОСТЬ – ВОСХОДЯЩАЯ ЗВЕЗДА WCIII, ИГРОК KOOKIAN ИЗ НЕМЕЦКОГО КЛАНА OCRANA.D-LINK, ВИЦЕ-ЧЕМПИОН ЕВРОПЕЙСКОЙ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ЛИГИ. KOOKIAN ОТВЕЧАЛ НА НАШЕ ИНТЕРВЬЮ НАКАНУНЕ ШКОЛЬНЫХ ЭКЗАМЕНОВ И СЧЕЛ ЕГО ОТЛИЧНОЙ ФОРМОЙ ПОДГОТОВКИ. УДАЧИ НА ЭКЗАМЕНЕ!



kookian готовится к игре – никаких эмоций

PC ИГРЫ: Привет Филипп, расскажи, пожалуйста, как ты очутился в киберспорте?
kookian: Привет! В 12 лет я приобрел **Warcraft II**, и после этого днями и ночами мечтал о третьей части. Она появилась, и вот уже полтора года я не могу оторваться от **WC III**.

PC ИГРЫ: Какой твой успех стал самым важным и запоминающимся? Что значат для тебя победы?
kookian: Важнейшей победой для меня стало «серебро» в третьем сезоне **Electronic Sports League**. Это был первый шаг к новому уровню. В конце концов, там я выиграл 5000 евро! Профессиональная игровая сцена может привлекать очень многими вещами. Да, приличные деньги на жизнь – это важно. Но, кроме того, в киберспорте ты постоянно встречаешь новых людей, развиваешь собственную личность и просто весело проводишь время.
Что касается моих родителей – они всегда положительно относятся к моим хобби, но в некоторых ситуациях помогают мне оставаться в реальности.

PC ИГРЫ: Можешь поделиться парой секретов своих тренировок? Есть ли постоянные спарринг-партнеры? Можешь ли ты назвать кого-то своим наставником?
kookian: По большей части я играю дуэли на европейском сервере. Это всегда дает возможность встретиться с игроком твоего уровня и эффективно тренироваться. Перед серьезными матчами я обязательно тренируюсь с членами варкрафтовского дивизиона OCRANA и другими сильными игроками, например, из SK. По моему мнению, тренироваться нужно с сильнейшими игроками, теми, кто легко может победить тебя. Просто стремитесь выиграть у того, кому должны были бы проиграть! Кроме того, я просматриваю реплеи. Полководцы и генералы всех времен старались изучить тактику противника. В WCIII это можно сделать по реплеям. У меня не было учителей, которые раскладывали мне игру по полочкам. Но когда я стал играть профессионально, появилось множество факторов, которые помогают мне расти и совершенствоваться.

PC ИГРЫ: Каковы твои ближайшие планы и цели в киберспорте? И кого ты мог бы назвать своими самыми опасными соперниками?
kookian: Мои цели схожи с мечтами многих игроков мира: очень хочется выиграть WCG и стать официальным чемпионом мира. Среди моих соперников очень много именитых и уважаемых игроков: **Deadman** из России, **MadFrog** из Швеции, корейцы **Sweet** и **Showtime**, нидерландский игрок **Grubby**, болгарский **Insomnia**, хорват **Zeus** – и это далеко не все!

PC ИГРЫ: А как насчет более далеких планов? Ты не думал, чем займешься поосле игровой карьеры?
kookian: Я много времени уделяю игре, но это не значит, что я решил посвятить жизнь киберспорту. Моя главная цель – получить образование, а затем хорошо оплачиваемую работу.

PC ИГРЫ: Мы желаем тебе удачи во всех начинаниях и по 48 часов в сутки на достижения всех целей. Добавишь что-то напоследок?
kookian: Да, я хотел бы поблагодарить ваш журнал за это интервью и передать привет.....
далее следует длинный список близких и коллег Филиппа, который, хоть убейте, не помещается даже в нашем большом разделе. Знайте, друзья Филиппа, вам всем передают привет!

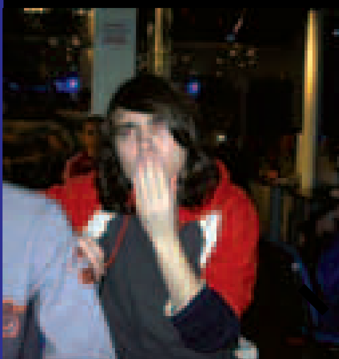


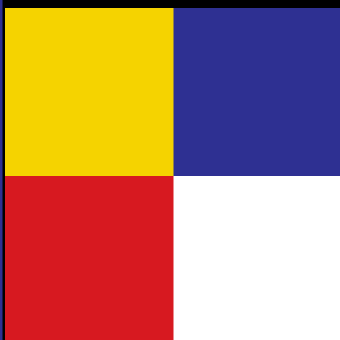


МИНИ-ДОСЬЕ

Варкрафтера ocr.D-Link.kookian в реальной жизни зовут Филипп Шатц. Ему всего 16 лет, однако с упорством не мальчика, но мужа, Филипп добивается своих целей и ставит новые. За полуторалетний опыт игры в Warcraft III он успел сменить несколько команд и плотно обосноваться в ведущем немецком клане OCRANA.D-link. Уже сейчас юное дарование входит в топ-десятку Европы. Филипп активно пропагандирует общение с фанатами и заявляет о готовности отвечать поклонникам на mIRC-каналах своего клана.

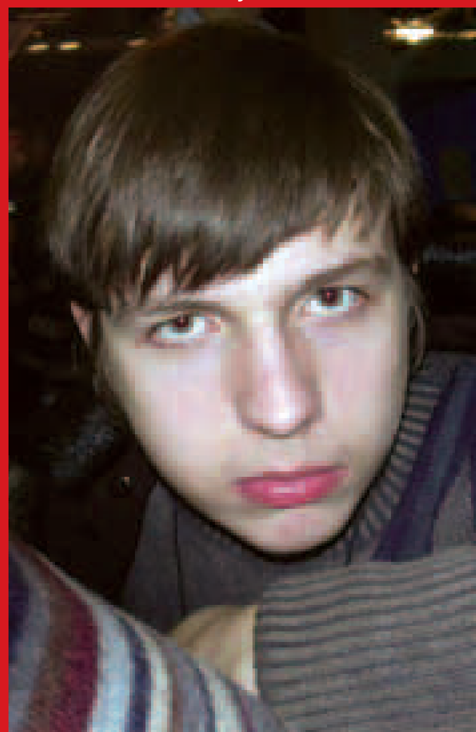
КИБЕРПАПАРАЦЦИ

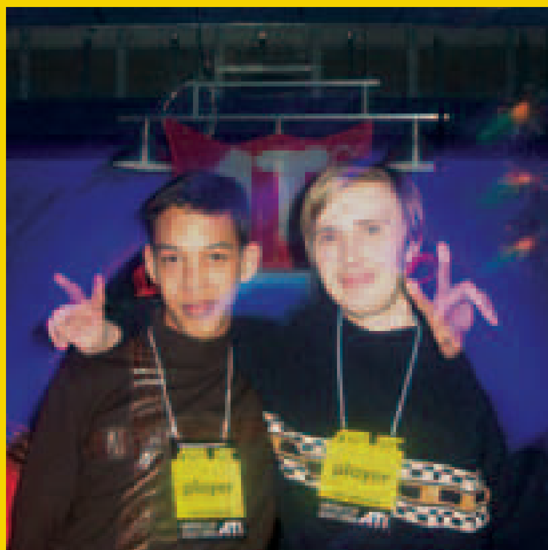

M19*Kalbl4: «Батюшки, что делается в Москве...»



ЧТО ВАЖНЕЕ В КИБЕРСПОРТСМЕНЕ: ЧАСТОТА КЛИКА ПО МЫШКЕ ИЛИ КОЛИЧЕСТВО ТОЛЬКО ЧТО ЗАРАБОТАННЫХ ФРАГОВ? КАК УТВЕРЖДАЕТ НАШ ШТАТНЫЙ ФОТКОР, ГЛАВНОЕ – ЭТО ЛИЦО. В ДОКАЗАТЕЛЬСТВО ОН ПОКАЗАЛ НАМ ОТСНЯТЫЙ НА ТУРНИРАХ МАТЕРИАЛ. ЛУЧШИЕ ФОТОГРАФИИ ПОПАЛИ В ЭТОТ НОМЕР.

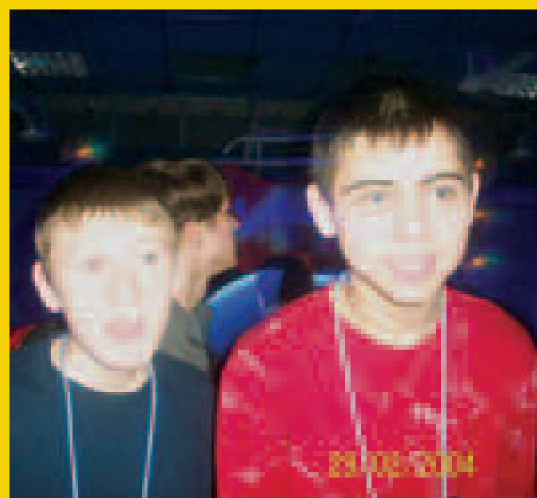
Virtus.pro > LeX: «Так, Шарапов, доложите обстановку!»

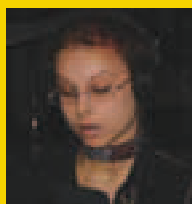


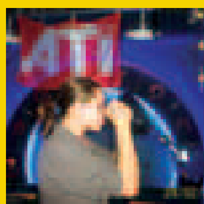

Заяц-волк! Заяц-волк! (они же Puma-400кг!)


Flashback (female) водят хороводы. Шире круг!

Mega-заинтересованные лица Екатеринбурга



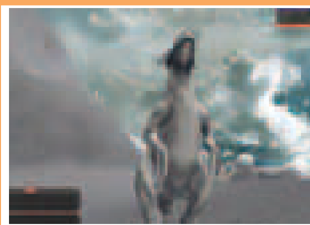




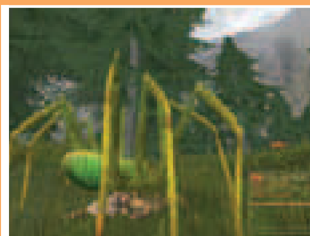
А Софи Лорен тренировала «изумление» годами...

Замучила жажда Карапуза – требуется кардинальное решение.

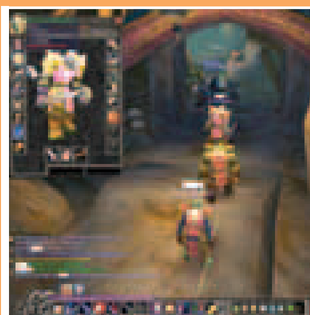
текст: Николай Питерский



Румынская студия **Quad Software** объявила об изменении названия MMORPG **Realms of Torment** на неблагозвучное ***Mourning*** (стенания, скорбь, траур). С чем связан выбор столь похоронного имени, не объясняется. Желающие всплакнуть и погрустить приглашаются на обновленный сайт проекта *http://www.realmsofkrel.com*.



Компания **Blizzard** запустила американскую бета-версию ***World of Warcraft***. Поскольку на нее не налагается действие NDA (соглашение о неразглашении информации), в Интернете появилось огромное количество отчетов бета-тестеров. Когда состоится релиз – непонятно, но, видимо, очень не скоро. «Определенно не в июле. Как вам известно, мы никогда не устанавливаем даты выхода, но вы можете ожидать, что бета-тестирование будет длиться более пяти месяцев, так как нам много чего еще нужно проверить», – говорит один из разработчиков, скрывающийся под псевдонимом EnoYls на форуме World of Warcraft. Самые свежие новости относительно всех моментов сложного процесса тестирования вы можете найти на свежеоткрытом сайте *http://www.worldofwarcraft.com*.



ГИПЕРНААН, ИЛИ ПРОКЛЯТИЕ ГИПЕРИОНА

Компания **«Никита»** и фирма **«1С»** выпустили первое масштабное обновление для MMORPG ***«Сфера»***. Апдейт называется «**Проклятие Гипериона**» и подключает к игре новый материк Гипернаан.

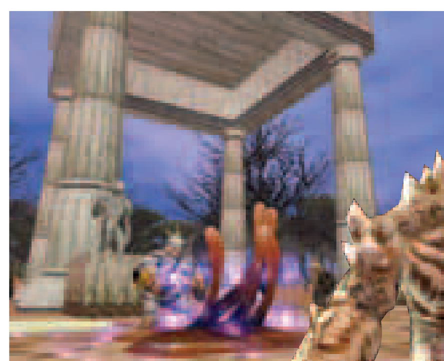




Помимо континента, населенного новыми монстрами, дополнение содержит ряд изменений игрового процесса. Игроки получат доступ к сложным, многоступенчатым миссиям (поиск различных артефактов по всему Гипернаану), за выполнение которых им полагается «особая награда или редкий высокоуровневый игровой предмет (оружие, броня, мантра)». Кроме этого, аддон включает ряд игровых специализаций, вводит возможность объединяться в группы с разделением опыта по членам команды, а также увеличивает количество «экспы» за выполнение миссий.

Учитывая специфику нашей страны, издатель выпустил увесистый апдейт (62 Mb) в различных вариантах. Во-первых, его можно скачать с официального ресурса этой игры (*http://sphere.yandex.ru/*). Причем на сайте ты сможешь найти еще и «легкую» версию (8 Mb) со всеми изменениями, но без материка. Ну а если закачивать файл для тебя слишком проблематично, тогда ищи в продаже специальный диск с «Проклятием Гипериона», содержащий помимо дистрибутива еще и пин-код для оплаты одного месяца игры. В общем, выбирай то, что подходит тебе и наслаждайся!

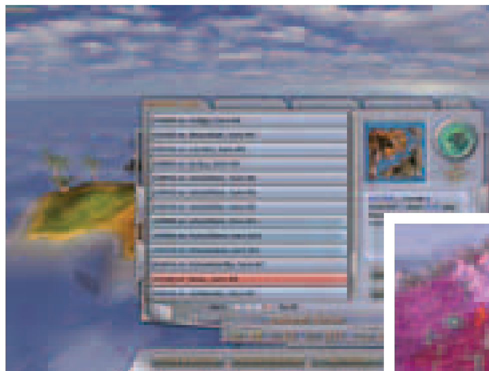
ПЯТЬ ЛЕТ EVERQUEST



Компания **Sony Online Entertainment** отпраздновала 16-го марта знаменательное событие – пятилетний юбилей популярнейшей онлайновой RPG ***EverQuest***. Поздравляем счастливого родителя и желаем долгих лет жизни знаменитой серии. Дабы и ты проникся всей грандиозностью события, приведем несколько правдивых фактов касательно этой великой игры:

– с 1999 года продано более 2,5 миллионов копий оригинала и аддонов к нему;
– дорожка, выложенная из всех коробок с игрой, растянется более чем на 265 миль;
– каждый год проект обретает 250.000 новых подписчиков;
– уже создано более 12 млн персонажей;
– самому молодому «эверквестеру» 9 лет, а старейшему – 78;
– общее время, наигранное всеми пользователями, составляет 184.000 лет;
– для исследования доступно более 350 квадратных миль равнин, лесов, подземелий и т.д.;
– в игре более 40.000 предметов, причем 3.000 из них еще никто никогда не видел;
– по всему миру запущено более 1500 серверов для поддержки игры, а соединяет их 18 миль кабелей;
– за пять лет подписчикам ушло более 10 квадриллионов (10.000.000.000.000.000) байт игровой информации;
– в момент, когда ты читаешь эти строки, в EverQuest играет более 100.000 человек.

MASSIVE ASSAULT УХОДИТ В ГЛОБАЛЬНУЮ СЕТЬ





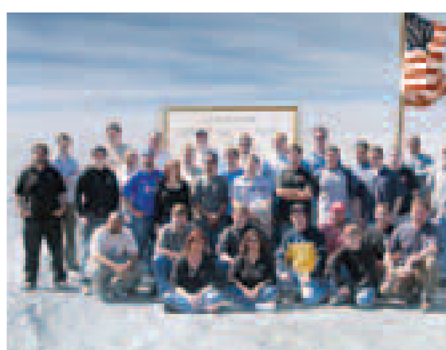
Компания **Wargaming.net** объявила о запуске **Massive Assault Network** – специальной многопользовательской версии одного из лучших пошаговых варгеймов ***Massive Assault***. Обновление будет включать в себя возможность поиска партнеров для сетевых баталий (с сортировкой по званиям и т.д.), встроенный чат и продвинутую систему статистики. Все данные будут сводиться в официальную таблицу рекордов, устроенную по типу «лестницы». Запланированы также различные турниры, клановые чемпионаты и прочие плюшки. Кроме того, апдейт внесет положительные изменения в графическую часть.

Скачать обновление можно бесплатно с официального сайта *http://www.massive-assaultnetwork.com*. Правда, чтобы участвовать в турнирах, командных сражениях, иметь возможность нанимать все виды юнитов, расти в звании выше лейтенанта, получать доступ к системе статистики, необходимо вносить небольшую ежемесячную плату за пользование этими сервисами. Капитализм, знаешь ли, суров, но справедлив.

ПРЕЕМНИК MYTHICA

Прикрыв MMORPG Mythica, компания **Microsoft**, как оказалось, не завязала с онлайновыми играми. Об этом гласит анонс новой глобальной многопользовательской RPG ***Vanguard: Saga of Heroes***. Проект делает студия **Sigil Games Online Inc.**, основанная, между прочим, «отцами» жанра Брэдом МакКвэйдом (Brad McQuaid) и Джеффом Батлером (Jeff Butler). Отличились эти парни тем, что принимали самое деятельное участие в разработке и запуске знаменитого EverQuest.

Нимало не смущаясь, разработчики относят свое детище аж к третьему поколению MMORPG (ко второму причислены Star Wars Galaxies, EverQuest 2 и World of Warcraft). Правда, пока неясно, чем конкретно Vanguard будет отличаться от своих конкурентов: скриншотов, демонстрирующих умопомрачительную графику, нет, а все обещания вполне стандартны для игр этого жанра. Тем не менее, если ты интересуешься прогрессом и желаешь знать, какими будут онлайновые проекты в ближайшем будущем, заглядывай на сайт *http://www.vanguardsoh.com*: несмотря на довольно бедноватый первоначальный контент, он активно обновляется и обрастает новыми материалами.



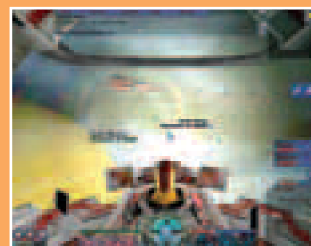
ВЫБОРЫ ПРЕЗИДЕНТА В SIMS ONLINE



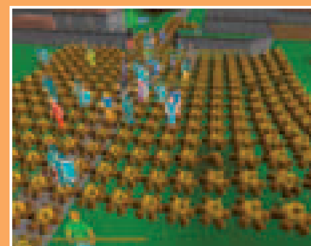
Вместе с приходом весны в ***Sims Online*** разгорелись нешуточные политические баталии. Дело в том, что на апрель были намечены выборы президента этого виртуального мира. Год назад, в отсутствии какой бы то ни было конкуренции, главой государства был избран персонаж 21-летнего Артура Бэйнса (Arthur Baynes). Его виртуального героя так и зовут Mr-President. Однако в этом году удачливый политик вынужден сражаться с сильными кандидатами. Серьезным соперником является модель Эшли Ричардсон (Ashley Richardson), контролируемая 14-летней Лаурой МакНайт (Laura McKnight). Эшли уже выиграла предварительные выборы (primary) 13-го марта и рассчитывает на победу в основном туре. Интересно, что оба кандидата строят предвыборную кампанию на обещаниях противодействовать жуликам, притесняющим и обманывающим новичков. Недаром Sims Online является симулятором жизни.



Компания **Mythic Entertainment**, известная онлайновым проектом ***Dark Age of Camelot***, сообщила о лицензировании новейшей технологии для работы с анимацией EMotion FX 2, которая легко интегрируется с любыми 3D-движками. EMotion FX 2 будет использоваться в текущих и, естественно, будущих проектах Mythic. Кто сказал Dark Age of Camelot 2?



После почти двух лет мучений компания **Electronic Arts** прекращает поддержку космической онлайновой игры ***Earth & Beyond***, разработанной уже не существующей Westwood Studios. Игровые сервисы будут закрыты 22 сентября этого года, а компания бросит все усилия на будущие проекты (например, Ultima X: Odyssey). Надеемся, они будут более успешными.



Компания **Jagex** запустила радикально обновленную версию браузерной «шароварной» MMORPG ***Runescape***, найти которую можно на сайте *http://www.runescape.com*. Старая, тем не менее, тоже поддерживается, правда, называется она теперь ***Runescape Classic***. Игра вряд ли поразит своей графикой, но у нее есть другие достоинства – простота запуска и низкая цена.

Время и технологии диктуют новые законы, так что традиционным видам искусства приходится тесниться. Вот уже и флэш-анимация потихоньку взбирается на Олимп, чтобы примкнуть к музам Литературы и Живописи. И не надо восклицать: «Флэш – это искусство? Я вас умоляю!». Знаете, сколько скандалистов в начале XX века уверяли, что кинематограф – всего лишь занятная безделица? Тысячи!

Пардон, я отвлекся. Да, флэш – это искусство. Однако «PC ИГРЫ» преследует самую заурядную цель: развлечь тебя, дорогой друг. В минуту печали или скуки пробегись по приведенным ссылкам и искусно развлекись.

текст: Иван Гусев

ИСКУССТВО РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Неувядающая страсть к приключениям

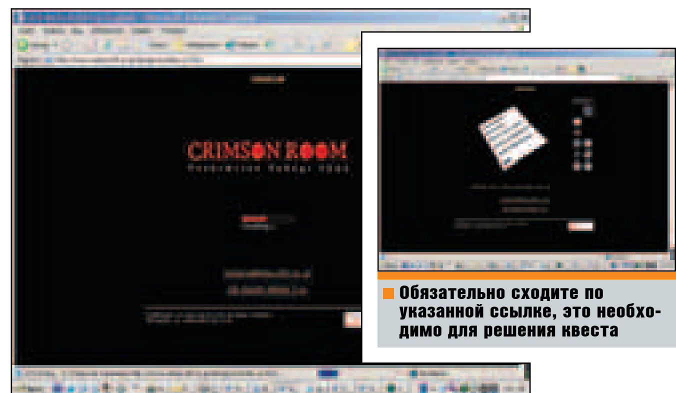
CRIMSON ROOM

http://www.datacraft.co.jp/takagism/index_e.html/

У «Красной комнаты» практически нет сюжета. Накануне наш alter ego здорово нажрался и очнулся в запертой комнате. Единственная цель квеста – выбраться оттуда. Для этого необходимо внимательнейшим образом исследовать комнату, найти все предметы, посмотреть короткий фильм о пляшущем человечке, обнаружить сейф и присоединиться к списку сбежавших (на сегодняшний день таких свыше 80 тысяч человек). На первый взгляд, ничего особенного. Однако игра накрепко затягивает. Сами не заметите, как будете писать на каком-нибудь форуме в сабже ***Crimson Room***: «А-а-а! Зачем мне отвертка из сейфа? Выпустите меня! Что делать?»

Новая комнатка уже на подходе.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



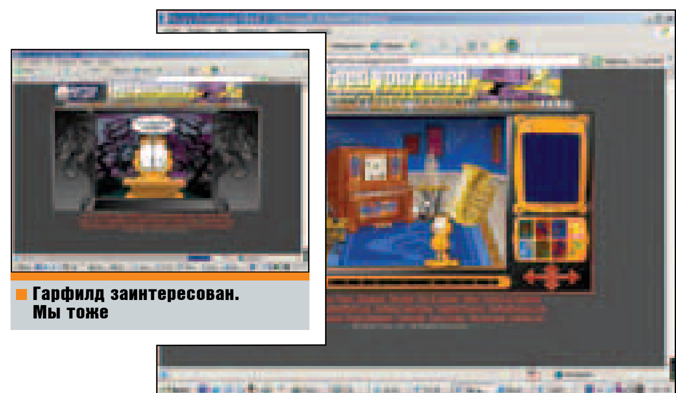
Обязательно сходите по указанной ссылке, это необходимо для решения квеста

GARFIELD'S SCARY SCAVENGER HUNT

http://www.garfield.com/fungames/scavengerhunt/scavengerhunt.html

Полагаю, тебе не надо представлять Гарфилда, героя многочисленных комиксов и мультфильмов. За бугром этот очаровательный кот – культовая фигура, принесшая своим создателям миллионы разной валюты. ***Garfield's Scary Scavenger Hunt*** – это квест, действие которого разворачивается в «доме с приколами» (в оригинале – Haunted Mansion). Гарфилд должен исследовать особняк и найти семь разных видов обожаемых им пончиков. При этом он не должен чересчур напугаться (а пугается котик, когда неправильно разгадывает паззлы), иначе, наплевав на пончики, он рванет прочь. Отличная работа художника, неплохая музычка, паззлы на достойном уровне – все это заставляет поставить игре твердую «четверку».

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 4



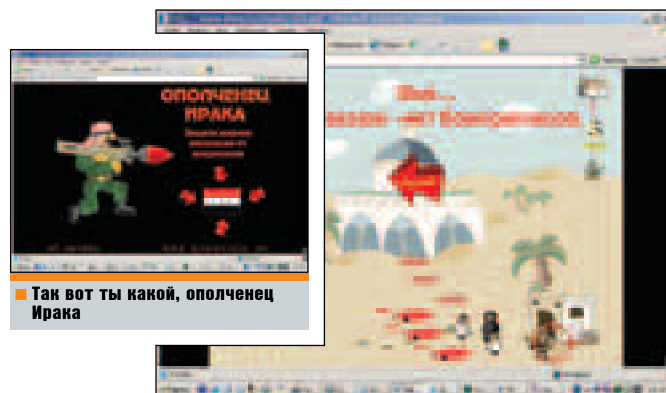
Гарфилд заинтересован. Мы тоже

ОПОЛЧЕНЕЦ ИРАКА

http://www.ehms.ru/media/194.swf

Спрашивали меня давеча, почему в рубрике так мало обзорений шедевров отечественных флэш-игроделов? Хороший вопрос, и у меня на него есть хороший ответ. Отечественные флэш-игроделы – сущие дети, очень любят баловаться, но это не означает, что толковых русских флэш-игр нет. Их просто очень сложно найти. И вот, нашел: ***«Ополченцы Ирака»***. Ее создатели с пафосом заявляют: «Мы против проведения военных действий на территории Ирака» и... предлагают нам пострелять в американских солдат. «Шедевр» радует приятной графикой, песенкой Таркана в качестве фоновой музыки и простеньким геймплеем. Игра рекомендуется ополченцам Ирака и примкнувшим к ним соотечественникам.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2

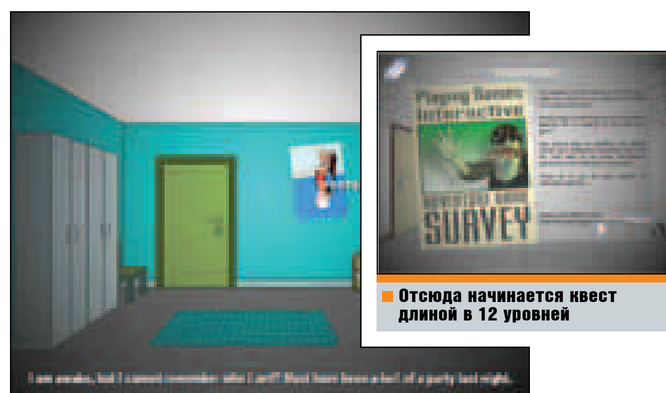

Так вот ты какой, ополченец Ирака

THE MYSTERY OF TIME AND SPACE

http://www.albartus.com/motas/

The Mystery of Time and Space – игра не новая, но от того не менее интересная. И, как ни странно, тоже квест. Игра создана на движке *F.A.C.E.*, что расшифровывается, как *Flash Adventure Construction Engine*. Заточенный специально под квесты движок позволяет разработчику сосредоточиться на геймплее – а уж он в MOTAS не подкачал. Тебе придется поломать голову над решением весьма непростых задачек. Если застрянешь, есть онлайновый чат, где намекнут, что надо делать. Игровой процесс в целом не сильно отличается от ***Crimson Room***, только гораздо богаче. Некоторые игроки сравнивают MOTAS с тестом на IQ. Преувеличивают, конечно, но не очень сильно.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5

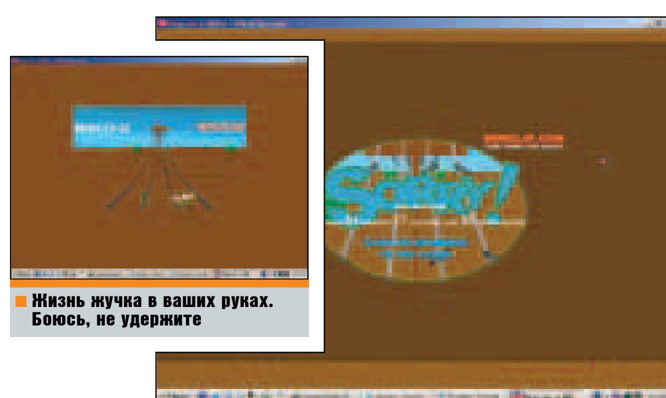

Отсюда начинается квест длиной в 12 уровней

BUG ON A WIRE

www.miniclip.com/bug.htm

Bug on a Wire – достойный представитель игр-кулеров. Именно такие игры помогают твоему раскаленному мозгу остыть, а тебе расслабиться. Bug on a Wire очень хороша в визуальном и музыкальных планах – работали профессионалы. Смысл игры прост: высоко над землей жучок бежит по телефонным проводам и спасается от ворон, так и норовящих сожрать его. Уникальность Bug on a Wire в том, что у игры нет конца. Как долго бы ты ни ускользал от каркающих чудовищ, рано или поздно быть тебе съеденным. Но это только заводит, и ты играешь снова и снова, думая: «Так, меня скушали на 59-й секунде, посмотрим, смогу ли продержаться минуту и десять секунд». Знатоки уверяют, что дольше полутора минут пока никто не продержался. Не желаешь бросить им вызов?

Размер: 938 Kb
Игра в оффлайне: Да
Оценка: 4


Жизнь жучка в ваших руках. Боюсь, не удержите

Только слепоглухонемой мог не заметить ослепительный фейерверк успеха таких игр, как Battlefield 1942, Battlefield Vietnam и многочисленных неофициальных модов к ним. LucasArts вознамерилась доказать первой, что в ее рядах инвалидов не было и нет. Она готовит свою вариацию на ту же тему. Battlefield во вселенной Star Wars. Звучит заманчиво. А выглядит? Не хуже.

Текст: Роман «ShaD» Епишин

STAR WARS BATTLEFRONT

LUCASARTS НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

ЖАНР ИГРЫ	Multiplayer First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	LucasArts
РАЗРАБОТЧИК	Pandemic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 64-х
ДАТА ВЫХОДА	III квартал 2004 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lucasarts.com/games/battlefront/



АТАКА КЛОНОВ

Заимствованная у блистательного творения **Digital Illusions** концепция проста и очевидна. Берем много просторных и разнообразных карт-уровней. Обильно заваливаем их оружием и техникой, а после этого выпускаем две команды озверевших геймеров. Скажешь, клон? Пусть так, зато какой! В разрабатывающей игру **Pandemic Studios** трудятся далеко не халявщики, так что новаций проекту не занимать. ***Star Wars Battlefront*** содержит не две, не три, а сразу четыре стороны конфликта: Rebel Alliance, Imperial Army, Clone Army и Droid Army. Неважно, что в одной игре смешались противоборствующие лагери разных эпизодов, геймплей от этого лишь выигрывает. Шесть разновидностей бойцов в каждой армии, порядка 15 транспортных средств, 10 не похожих друг на друга планет – и все это с пьянящим ароматом Star Wars. Разработчики задались целью не только подарить миру еще один высококлассный многопользовательский экшен, но и дотошно воссоздать в нем атмосферу старых добрых «Звездных Войн».

В ДАЛЕКОЙ-ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

Хот, Геонозис, Йавин, Татуин, Эндор, Камино – любому поклоннику Star Wars эти названия близки и дороги как бутылочка любимого пива. И ни в одной игре за указанные планеты не разворачивалось столь горячих, масштабных баталий, коими кичится SW Battlefront. Изюминкой игрового процесса обещает стать режим Galactic Conquest, представленный наряду с традиционным Skirmish. Поделенные на две команды игроки сражаются за обладание планетами точно так же, как десантники в ***Unreal Tournament*** бьются за крепости и базы. Защитники находятся в более выгодном положении по определению, получая право на выбор места действия. Но зачем им это право? Дело в том, что персонал Pandemic Studios еще более трудолюбив, чем мы отметили ранее. Создать совершенно новую атмосферу, кучу планет и техники команде показалось недостаточным. Разработчики решили соблюсти историко-географические традиции фильма и населили планеты аборигенами. То есть, играя за повстанцев на Эндоре, ты можешь рассчитывать на помощь мохнатого лесного народца, а если занесет на Кашик, можно смело надеяться на подмогу со стороны вуки. Атакующая команда тоже без бонусов не осталась. Сокрушив защитников и захватив планету, штурмовики награждаются некоей приятной способностью или AI-героем. К последним, например, относятся Люк Скайуокер и его претемнейшество Дарт Вейдер. Стоит ли говорить, насколько неоценима помощь столь колоритных фигур в пылу горячей схватки?

X-WING VS TIE FIGHTER

Но, как сказывают бывалые пилоты, на Люка надейся, а сам не плошай. Помимо местных зверюшек неоценимую помощь в бою окажут летающие, ездящие и шагающие боевые машины. К твоим услугам полный спектр удовольствий: визжащие Tie Fighter, складные X-Wing, скоростные Speeder Bike и Landspeeder, гроза и гордость Империи – AT-ST и AT-AT (двуногие и четвероногие ходячие танки соответственно), Rebel Gunship и еще ряд презабавных агрегатов. Примечательно, что управлять техникой может как один игрок, так и целый экипаж, что, естественно, куда эффективнее. Battlefield – наглядный тому пример.



Кроме основного вооружения в игре есть стационарные орудия. Даже из Ионной Пушки дадут пальнуть!

КТО ПЕРВЫМ ВСТАЛ, ТОМУ И ТАПКИ

LucasArts вовремя подоспела со своим SW Battlefront. У героического детища Digital Illusions до сих пор нет достойного преемника. Претенденты на его теплое место могут идти проторенным путем, лишь незначительно меняя внешность. На наше счастье в Pandemic не ищут легких путей. И даже внешность меняют радикально. Графический движок SW Battlefront превосходно работает с освещением, используя все современные технологии. На твердое «отлично» выглядят джунгли. Детальным внешним сходством с «оригиналами» радует техника. Персонажи на скриншотах кажутся слегка угловатыми, но, учитывая их количество – до 64 на карте, – кубичность черепных коробок можно простить. Вообще, если LucasArts и Pandemic действительно реализуют Battlefield во вселенной Star Wars, простить можно будет многое. Мы народ не злопамятный.

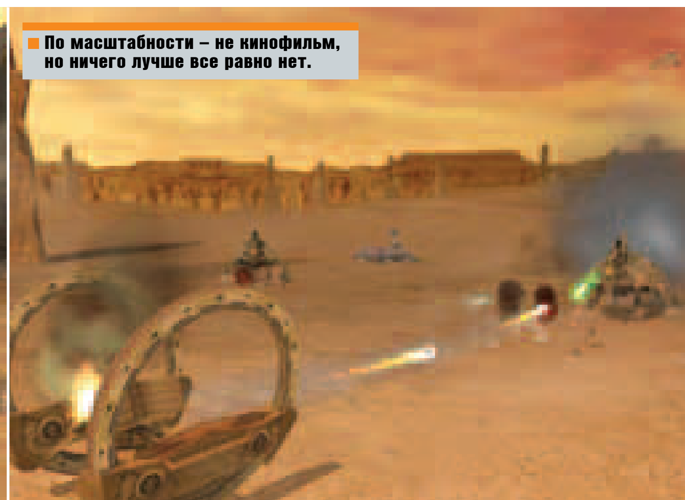
ВПЕРВЫЕ НА ЭКРАНЕ!



В добрых традициях сращивания игр и кинематографа, Star Wars Battlefront включит в себя сцены из всех эпизодов Саги. Да-да, из третьего, еще не вышедшего на широкие экраны, тоже. Возможно, именно с ним связаны пока не названные планеты и техника.



«Эк тебя разнесло», – укорял Иван Марью, когда в нее угодил артиллеристский снаряд.

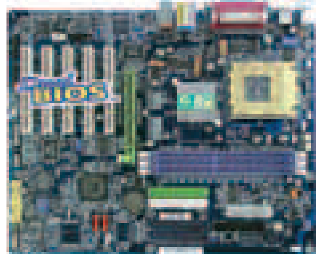


По масштабности – не кинофильм, но ничего лучше все равно нет.



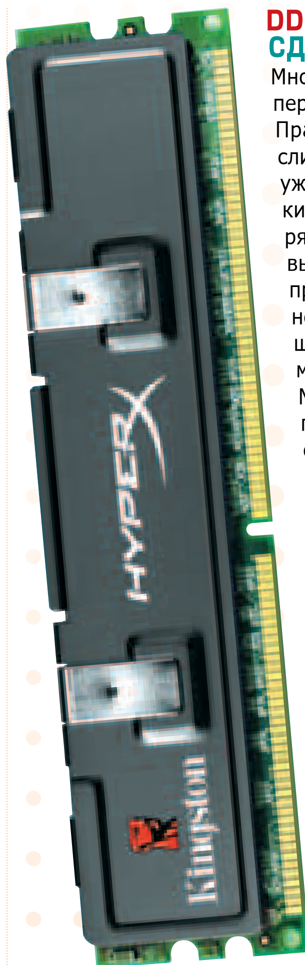
400 ГИГАБАЙТ ВСЕМ ХВАТИТ?

Как ни крути, но, несмотря на сегодняшнее развитие цифровой фото и видеотехники, огромное количество музыки в формате mp3, наличие больших по объему игр и программ, можно за довольно небольшую сумму приобрести 120-160 Гигабайтный жесткий диск, емкости которого вполне хватит для среднего и даже продвинутого пользователя ПК. Правда, быстрые жесткие диски со скоростью вращения шпинделя 10000 об/мин пока обладают весьма посредственным соотношением цена/объем, но это уже тема для другого разговора. Однако, что делать тем, кому мало даже 200 и 250-Гигабайтных моделей, стоящих даже сегодня, совсем немалые деньги? Им вполне стоит приглядеться к новинке от Hitachi - Deskstar 7K400, объемом, как можно догадаться из названия, целых 400 Гигабайт. Новинка обладает скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин и временем доступа 8.5 мс. В целом, довольно стандартные характеристики для современного не-серверного жесткого диска, разве, что стоит уточнить о поддерживаемых интерфейсах: винчестеры будут выпускаться, как для современных SATA контроллеров, так и для устаревающего ATA-100. Цена этого монстра пока не сообщается, но, скорее всего она будет очень и очень немалой. Массовые поставки должны начаться в ближайшем будущем, однако, стоит задуматься: есть ли смысл выкладывать сейчас несколько сотен долларов за пока ненужные гигабайты, или немного повременить? Как показывает история, наиболее поддающимися удешевлению среди прочих "железок", как раз и являются винчестеры огромного объема.



БЮДЖЕТНАЯ СЕРИЯ

Третий анонс от тайваньского компьютерного гиганта Gigabyte в сегодняшнем выпуске новостей сообщает о выходе новой бюджетной линейки материнских плат под индексом RZ. Некоторое время назад вышла серия GT, логотипом которой стал мощный спортивный автомобиль, что однозначно говорила о принадлежности плат к hi-end классу. В основе же серии RZ лежит принцип использования не самого нового чипсета, но зато платы на его основе, как и их аналоги на последних наборах системной логики, будут обладать полным набором портов и периферийных выходов. В итоге, получается недорогая плата, но богато оснащенная и, что немаловажно, надежная, так как используются последние ревизии и версии BIOS'ов для соответствующих системных чипсетов, да и доброе имя производителя говорит за качество продукции. Также, начинающим пользователям пригодится комплекс прилагаемого программного обеспечения. Легко настраиваемый софт поможет с установкой и удалением различных программ и игр, в том числе вредных троянов и вирусов. Даже полный "чайник" сможет парой кликов мышью внести необходимые изменения в параметры операционной системы и компьютера в целом, так как все детально расписано и к каждому пункту прилагается пояснение. Также, пакет программного обеспечения включает в себя мощную антивирусную защиту, вполне достаточную для среднего геймерского или домашнего ПК. Цены на модели плат серии RZ обещают быть сверхдемократичными, по сравнению с имеющимися на рынки моделями со сходными техническими характеристиками.



DDR 1 НЕ СОБИРАЕТСЯ СДАВАТЬСЯ

Многие из вас наверняка слышали о перспективном стандарте памяти DDR 2. Правда, слово «перспективный» не слишком корректно, так как эти модули уже продаются в Японии, хотя материнские платы с их поддержкой, мягко говоря, не распространены, да и цена превышает все разумные пределы. Но с прогрессом спорить трудно – будущее, несомненно, за DDR 2. Однако все чаще случаются анонсы экстремальных модулей DDR 1 с частотами 533 и 550 МГц, что даже больше, чем частоты сегодняшних DDR 2. Конечно, новинки стоят недешево, но все же несколько меньше, чем DDR2, поэтому у этих плашек есть шанс выйти за рамки весьма узкого рынка энтузиастов.

GEFORCE FX5700 ОТ GIGABYTE

Gigabyte, многократно представленная своими моделями в этом выпуске новостей, объявила две новые видеокарты на основе чипа GeForce FX5700 (не Ultra). Обе карточки оснащены 256 Мб памяти и называются GV-N57256V/DE, причем версия с индексом «V» подойдет любителям домашнего видеомонтажа – в комплекте, помимо традиционных игрушек, поставляется неплохая программка PowerDirector ME. Точная цена пока неизвестна, но, скорее всего, эти платы будут интересны большому числу геймеров исключительно из-за соотношения цена-производительность.



200-ГИГАБАЙТНАЯ РЫБКА

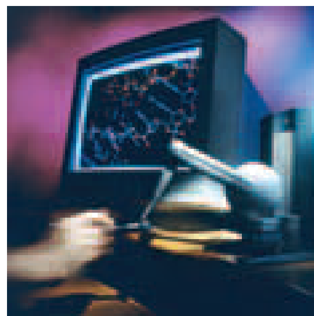


Компания Seagate, один из ведущих производителей жестких дисков различных классов, выпустила первую в мире модель емкостью 100 Гб на пластину. Благодаря применению высокой плотности записи, для работы довольно емкого 200-гигабайтного винчестера достаточно всего двух пластин. Это говорит о том, что новинка будет довольно тихой в работе, а также более производительной, чем модели с меньшей плотностью записи. Розничная цена составит порядка $179.



HI-END МОНИТОРЫ PHILIPS В РОССИИ

На прошедшей недавно в Москве презентации крупнейшая компания Philips представила несколько своих новых продуктов, среди которых два жидкокристаллических монитора hi-end класса: 190P5 и 200P4. Обе новинки отлично подойдут для любых целей: игр, просмотра фильмов, работы с графикой и текстом. 190P5 имеет размер диагонали 19", а 200P4 – 20".



ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ ACER

Признайся, тебе хотелось бы провести неким прибором по любимой модельке игрушечной машинки и тут же получить ее высококачественную 3D-версию, готовую для использования в не менее любимой GTA 3 или любом другом автомобильном экшене? Технологий передачи объектов в компьютер для различного рода обработок существует великое множество. Одни ориентированы на моделирование реальной модели, другие на создание голограмм или даже голографических сцен, третьи применимы только в медицине. Известная компания Acer сообщает об успехах, достигнутых в рамках инвестиционного проекта SensAble Technologies, результатом работы которого стала платформа GHOST SDK 4.0. Вкратце, GHOST SDK 4.0 представляет собой набор программных инструментов для работы с трехмерным дизайном посредством интуитивно понятного интерфейса, то есть, возможно создавать трехмерные модели не с помощью мыши, а прямо рукой, осязательно. Программное обеспечение GHOST SDK разработано для эффективной работы прибора PHANTOM – небольшого изящного пера, с помощью которого можно передавать в компьютер данные о реальном объекте. Возможно, на данной стадии разработки PHANTOM пока еще не обладает полной универсальностью, но передать данные о небольшом объекте сможет даже начинающий пользователь. А дальше благодаря удобству GHOST SDK легко обработать получившееся 3D-изображение. Проект активно развивается и поддерживается компанией Acer, поэтому уже в обозримом будущем стоит ожидать появления полностью законченных решений на полках компьютерных магазинов.



3DCOOLER БУДЕТ РАЗВИВАТЬСЯ ДАЛЬШЕ

Уж в чем нельзя упрекнуть компанию Gigabyte, так это в скучной рекламной кампании. Никаких банальных девушек в обнимку с последними достижениями компьютерной техники не наблюдалось, зато был прикольный медведь, пытающийся согреться у костра от холода, навеваемого мощным Gigabyte 3DCooler. По всей видимости, новинка заслужила признание не только у компьютерных журналистов, но и у конечных пользователей, и теперь компания анонсирует новую, еще более мощную модель охлаждающего устройства для процессоров Intel Pentium 4 и AMD Athlon/Athlon 64. В отличие от своего предшественника, 3DCooler-ULTRA 2004 GT Edition (название-то какое!) обладает более мощным вентилятором, а также более совершенной конструкцией и механизмом теплоотвода. Неудивительно, что эта модель рекомендуется обладателям топовых процессоров, при этом нельзя не отметить удобство крепежа: кулер подойдет к абсолютно любому процессору для настольных компьютеров. Также грамотно реализовано крепление основания кулера к материнской плате – его легко установить, при этом отсутствует возможность скола (повреждение ядра, в прошлом – серьезная проблема для обладателей крутых кулеров и процессоров Athlon). Цена новинки пока не сообщается, но вряд ли компания заставит рядовых геймеров переплачивать за свою продукцию, подобно некоторым другим представителям рынка охлаждающих устройств для ПК.

ЗАЛОЖИМ ФУНДАМЕНТ!

test_lab (test_lab@gameland.ru)

Прочитав название, не пугайся, это вовсе не строительный журнал и не наша опечатка. Просто сегодня мы будем тестировать самую главную составляющую ПК, «фундамент» любого компьютера – материнскую плату. Для тестирования мы отобрали восемь устройств, предназначенных для работы с процессорами Athlon XP. Мы старались подобрать современные материнские платы среднего ценового диапазона от различных производителей. Попробуем разобраться, что же предлагает рынок, и насколько это отвечает потребностям современной активно играющей публики?

СПИСОК УСТРОЙСТВ

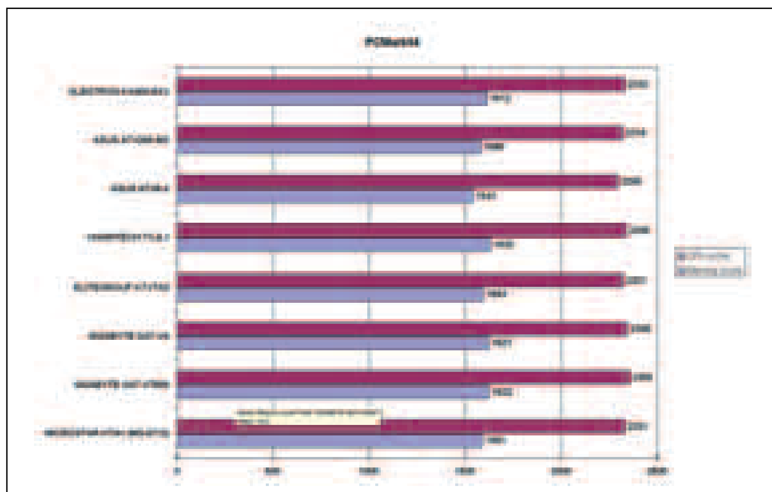
- ALBATRON KX400-8XV
- ASUS A7V266-MX
- ASUS A7V8-X
- CHAINTECH 7VJL1
- ELITEGROUP K7VTA3
- CTX EX700F
- GIGABYTE GA7-VT600
- GIGABYTE GA7-VA
- MICROSTAR KT4V (MS-6712)

За предоставленное на тестирование оборудование test_lab благодарит компанию USN (www.usn.ru, т. 775-82-02)

ЧТО МОЖНО НАЙТИ НА МАТПЛАТЕ И ЗАЧЕМ ВСЕ ЭТО НУЖНО?

Во-первых, на любой матплате всегда есть процессорный разъем. Все протестированные образцы допускают установку процессоров **AMD** Duron, **AMD** Athlon и **AMD** Athlon XP. Эти процессоры имеют разъем Socket A (он же Socket 462), поэтому протестированные матплаты не совместимы с ЦП **AMD** Athlon 64, имеющим другой тип разъема. Это означает, что провести модернизацию, установив процессор следующего поколения, невозможно. Также конструктив SocketA несовместим с разъемами процессоров Intel Pentium.

Кроме того, на матплате присутствуют еще как минимум три важных микросхемы: это микросхемы северного и южного мостов чипсета, а также микросхема с программой BIOS. Микросхема северного моста расположена вблизи процессора, имеет радиатор охлаждения и отвечает за взаимодействие процессора с памятью и слотами AGP и PCI. Микросхема «южного» моста расположена правее слотов PCI, редко имеет радиатор и отвечает за взаимодействие с жесткими дисками, различными портами и устройствами ввода-вывода.



Производительность матплат в PCMark04 при работе с процессором и памятью

Микросхема BIOS содержит микропрограмму, которая осуществляет включение, стартовую загрузку и самотестирование компонентов перед началом работы. Микропрограмму во всех протестированных матплатах можно обновлять (например, для поддержки процессора с новым ядром), но делать это следует осторожно, потому что в случае неграмотного обновления материнская плата может оказаться неработоспособной. Как правило, производители матплат используют различные ухищрения, чтобы обезопасить этот процесс, но все же экспериментировать без особой нужды мы не рекомендуем.

На любой матплате предусмотрена установка памяти. Для всех протестированных матплат это DDR SDRAM различных частот. Максимальные значения частот мы указали в колонке параметров, чем выше частота – тем быстрее память. Конечно, матплата и процессор будут работать и с более медленной памятью (самая медленная – DDR200, она иногда обозначается как PC1600), но при этом значительно снизится быстродействие.

На всех материнских платах существуют разъемы для подключения шлейфов дисковых накопителей. Они представлены, как правило, двумя контроллерами IDE и одним контроллером FDD. К разъемам IDE, помимо собственно винчестеров, подключаются еще и устройства CD/DVD. К каждому разъему HDD подключается специальный кабель в виде ленты (еще он называется шлейф), к которому, в свою очередь, можно подключить два устройства. Из соображений быстродействия рекомендуем подключать однотипные устройства к одному и тому же шлейфу, т.е. на одном шлейфе должны находиться либо два винчестера, либо два привода CD/DVD. Если на один шлейф «посадить», например, CD и винчестер, то из-за низкой скорости работы привода CD будет замедляться передача данных на жесткий диск. В более дорогих, нежели представленные в обзоре, матплатах для подключения жестких дисков предусматриваются SerialATA (SATA) разъемы. В настоящее время в таком типе подключения нет никакой необходимости, поскольку скоростей традиционных ATA-100 или ATA-133 более чем достаточно, да и диски с интерфейсом SATA существенно дороже.

Для подключения внешних устройств на матплате существуют разъемы COM, LPT, PS/2 и USB. Их внешний вид, расположение и способы настройки можно найти в инструкции к материнской плате.

Разъемы COM в настоящее время используются, в основном, для подключения внешних модемов и некоторых мобильных устройств, например, сотовых телефонов.

Разъем LPT сейчас практически не используется, он нужен разве что для подключения старых принтеров. PS/2-разъем является практически стандартом для подключения мышей и клавиатур. Как известно,

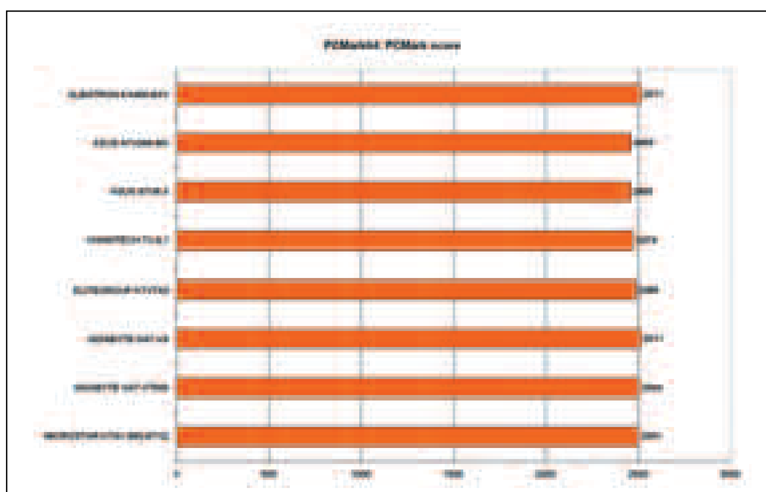
мышь, включенная в порт PS/2, при соответствующих настройках может обладать большим быстродействием по сравнению с мышью, включенной в порт USB. А это, в свою очередь, положительно сказывается на скорости реакции в динамичных играх.
USB – это основной и самый универсальный на сегодняшний день тип разъемов для подключения всевозможной периферии. Это могут быть как мыши и клавиатуры, так и различные мобильные устройства, принтеры, сканеры, внешние дисководы, точки доступа Bluetooth и тому подобное. Шина USB, в отличие от всех вышеперечисленных, отличается возможностью «горячего» подключения, то есть, предусмотрено подсоединение периферийных устройств без выключения питания компьютера. В настоящее время существуют две версии USB: 1.1 и 2.0. Основное различие между ними заключается в максимальной скорости передачи данных: для USB 1.1 она составляет 12 Мбит/с, а для USB 2.0 – 480 Мбит/с, разница более чем на порядок! При этом устройства с интерфейсом USB 1.1 можно подключать к компьютерным разъемам USB 2.0. Чипсет **VIA** KT266 имеет только USB 1.1 разъемы, чипсет **VIA** KT333 имеет и USB 1.1, и USB 2.0. У чипсетов **VIA** KT400 и KT600 все USB-разъемы версии 2.0. Если ты планируешь подключать через USB только мышь, клавиатуру или небольшие по объему внешние Flash-накопители, то скорости USB 1.1 тебе будет вполне достаточно. Но если в перспективе приобретение, например, внешнего скоростного CD-RW привода, то наличие USB 2.0 обязательно. Как правило, на матплате присутствуют 4-6 разъемов USB, из них 2 точно выведены на заднюю стенку системного блока, а остальные могут иметь внутренние коннекторы, к которым удобно подключать внутренние же устройства чтения Flash-карт.
В более дорогих, нежели представленные в тестировании, матплатах присутствуют также разъемы FireWire (другое название IEEE-1394). Они предназначены для подключения некоторых видеокамер и цифровых фотоаппаратов, а так же другой специфической аппаратуры. FireWire обладает скоростью, близкой к скорости USB 2.0, и в повседневной практике встречается гораздо реже. В случае необходимости можно приобрести отдельную плату с контроллерами USB 2.0 и FireWire, ее цена колеблется в районе $25.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

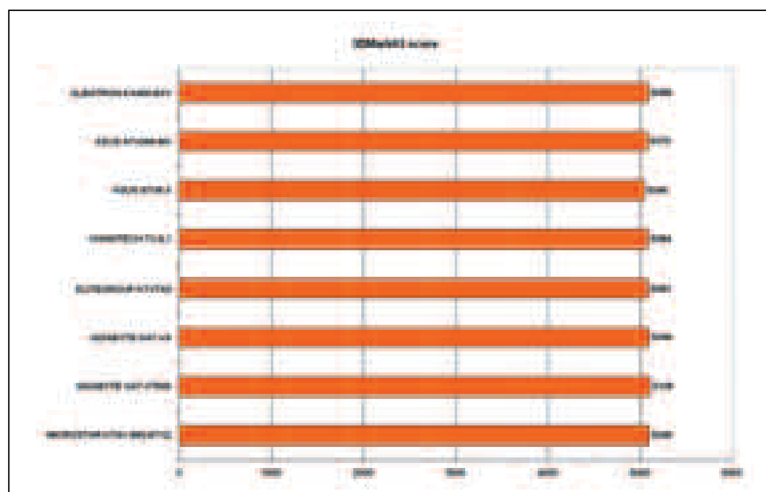
Для оценки производительности мы использовали два тестовых пакета. Первым их них был PCMark04 версия 1.1.0 от **Futuremark Corporation** – синтетический тест, использующий части реальных приложений. System score показывает общую производительность системы в типичных домашних задачах, таких как сжатие файлов и видео, обработка изображений, преобразование звука, проверка грамматики, поиск вирусов. CPU suite и Memory suite – наборы тестов для отдельных компонентов системы, как видно из названий, это память и процессор.
3DMark03 версия 3.4.0 от **Futuremark Corporation –** тест производительности системы в трехмерных играх. Он использует последние технологии и сделан с прицелом на будущее.
Все результаты тестирования сведены в графики, и при желании ты можешь легко сравнить производительность любых протестированных материнских плат.

ВЫВОДЫ

Все протестированные материнские платы показали неплохую производительность и функциональность при достаточно низкой цене. Мы можем рекомендовать любую из протестированных матплат в качестве «фундамента» для сборки игрового компьютера. Советуем выбирать матплаты на современных чипсетах, они работают с более быстрой памятью и имеют «на борту» USB 2.0.
Награду «Выбор редакции» получила плата **GIGABYTE** GA7-VT600 за наилучшую комплектацию и хорошую функциональность. «Лучшей покупкой» стала **ALBATRON** KX400-8XV за удобство и продуманность дизайна.



Суммарное быстродействие матплат по данным PCMark04

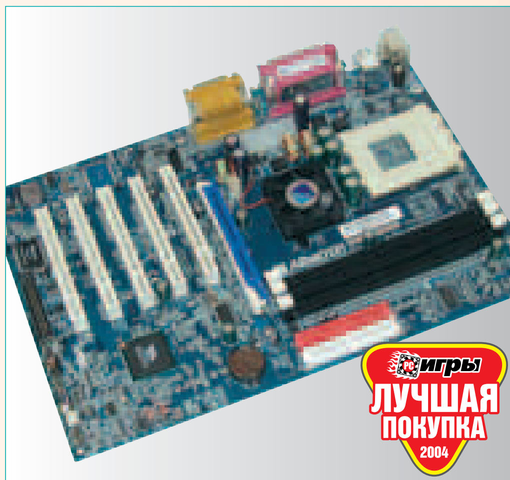


Производительность матплат по данным 3DMark03

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: AMD Athlon XP 1600+
- Видеокарта: Gigabyte Radeon 9800 Pro 256MB
- Память: NCP 512MB PC2100
- Жесткий диск: IBM IC35L040AVVA02-0
- ОС: Windows XP Home SP1, Microsoft DirectX 9.0b
- Драйверы: ATI Catalyst 4.1

ALBATRON KX400-8XV

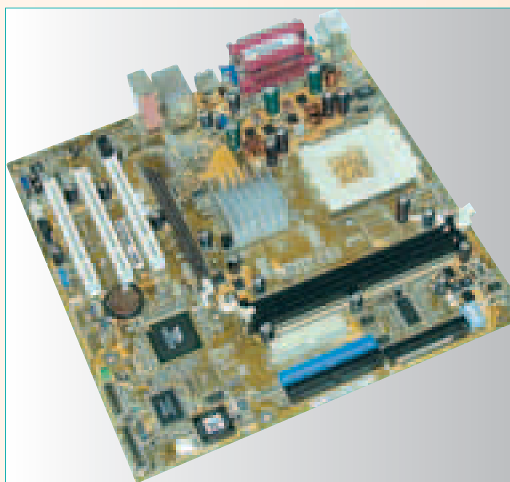


Чипсет:	VIA KT400+VIA 8235
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR333
Слотов PCI:	5
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	нет
Порт AGP/Встроенное видео:	8X (только 1.5 В)/нет
Звуковая плата:	Realtek ALC650, шестиканальная
Порты USB:	6

★★★★★ **$61**

Плата поставляется в коробочном варианте, прилагается планка с 4 USB-портами на заднюю панель. Документация представлена руководством пользователя (User's manual), плакатом (DYI installation guide – «сделай сам») и наклейкой с расположением разъемов, которая обычно клеится на внутреннюю стенку корпуса. Руководство на русском языке отсутствует, хотя сделано оно аккуратно: полное (около 50 страниц) и с информативными объяснениями.
Использован Award-Phoenix BIOS. Плата безджамперная, изменяется частота FSB, есть возможность выбрать отношение частот CPU:AGP:PCI и CPU:DDR, можно менять напряжение процессора и памяти. Плата поддерживает S3 (STR – Suspend To RAM); включение с клавиатуры по паролю или комбинации клавиш.
Процессорный разъем окружен конденсаторами со стороны зацепления кулера, что будет мешать его монтажу. Радиатор на микросхеме северного моста с бесшумным вентилятором.

ASUS A7V266-MX

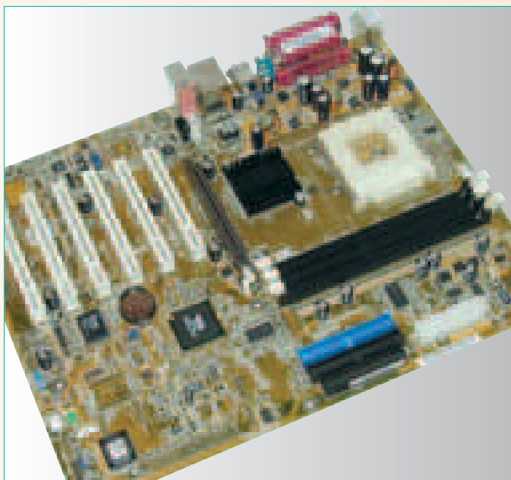


Чипсет:	VIA KM266+VIA VT8235 CE
Слотов DDR SDRAM:	2xDDR266
Слотов PCI:	3
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	VIA VT6103 10/100 Mbps
Порт AGP/Встроенное видео:	4X (только 1.5 В)/VIA UniChrome Graphics
Звуковая плата:	ADI AD1980, шестиканальная
Порты USB:	6

★★★★ **$57**

Коробочная поставка. ASUS – единственная компания, представленная в тестировании, с продуктами которой поставляется краткая инструкция на русском языке. У платы множество настроек защиты от перегрева и от повреждения BIOS при перепрошивке.
Встроенное видео дает хорошую картинку в 1024x768 на 100 Гц; в 1280x1024 на 85 Гц изображение перестает быть четким.
В плате использован Award-Phoenix BIOS. По сравнению с другими платами, настройки небогатые. Управление питанием поддерживается S3. Есть включение с помощью мыши и клавиатуры, но работало оно нестабильно.
Расположение элементов на плате близко к идеальному, чуть-чуть мешает внешняя видеокарта, если ставить память, не вынимая ее. Не понравилось, что для изменения частоты FSB используется DIP-переключатель.
Разъемы одноцветные, подписи и маркировка ясные, можно обойтись без инструкции. Радиатор на микросхеме северного моста без вентилятора.

ASUS A7V8-X

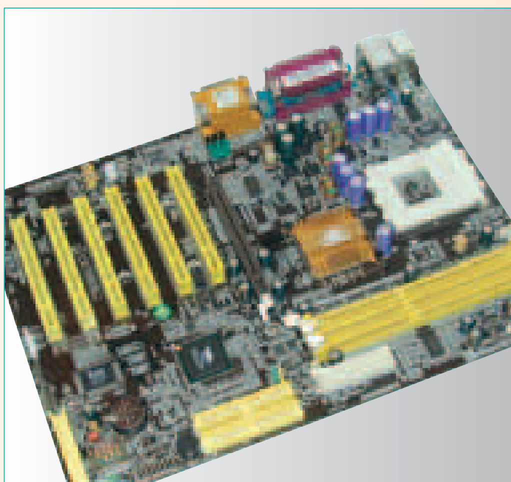


Чипсет:	VIA KT400+VIA VT8235
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR400
Слотов PCI:	5
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	Broadcom 10/100 Mbps или 1000 Mbps
Порт AGP/Встроенное видео:	8X/нет
Звуковая плата:	шестиканальный кодек Realtek, S/PDIF in/out выходы
Порты USB:	6

$67

Коробочная поставка. Присутствует краткая инструкция на русском языке.
Использован Award Medallion BIOS. Плата безджамперная, определение процессора автоматическое, также можно выбрать частоту процессора (она получается кратной 100, 133, 166 или 200 МГц). Есть возможность изменять напряжение процессора с шагом 0.05 В и вручную настраивать установки памяти. Из защиты от перегрева – только температура отключения (85 или 95 градусов). Управление питанием поддерживается S3. Есть включение с мыши и клавиатуры, но работало оно нестабильно.
Ширина платы 24 см. С одной стороны, это хорошо: есть простор для расположения элементов, плата более свободная. С другой стороны – в неглубоком корпусе пятидюймовые устройства упрутся в разъемы питания и FDD. Разъемы памяти расположены слишком близко к AGP, и при установленной памяти немного неудобно снимать кулер. Разъемы одноцветные, подписи и маркировка ясные, можно обойтись без инструкции. Радиатор на микросхеме северного моста без вентилятора.

CHAINTECH 7VJL1

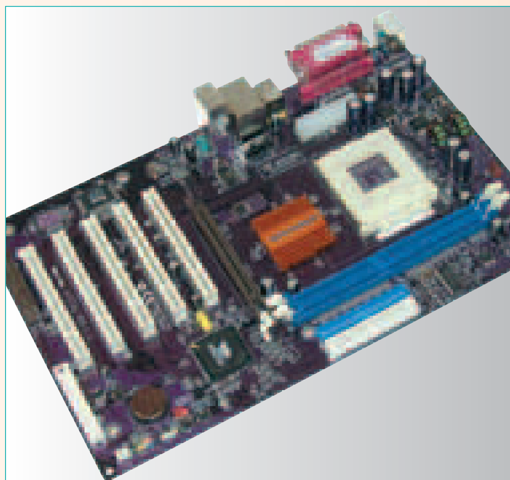


Чипсет:	VIA KT266A+VIA VT8235
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR266
Слотов PCI:	6
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	10/100Mb Fast Ethernet
Порт AGP/Встроенное видео:	2X-4X/нет
Звуковая плата:	встроенная шестиканальная
Порты USB:	4

$47

Коробочная поставка. Плата, документация, диск с драйверами, ATA-100 и FDD кабели. Инструкция полная, с хорошими объяснениями, объем около 60 страниц, язык – только английский.
Использован Award-Phoenix BIOS. Настроек много. Можно изменять частоту шины процессора (100-250 МГц) и его множитель, а также напряжение (до 2 В с шагом 0.025). С шагом 0.15 В можно повышать напряжение DDR, AGP и чипсета (на 3 шага).
Как в прежние времена, плата содержит множество джамперов. Часть из них расположена неудобно, и доставать их тяжело, зато почти все они с хвостиками. Контакты для передней панели не промаркированы, но и для них, и для джамперов на плате есть подписи. Часть конденсаторов расположена слишком близко к процессорному гнезду. Разъемы памяти довольно далеки от AGP-разъема: при короткой видеокарте нареканий нет, но при длинной – тесно. Радиатор на микросхеме северного моста без вентилятора.

ELITEGROUP K7VTA3

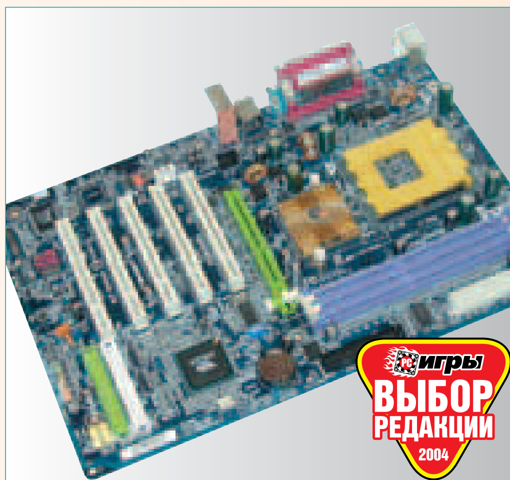


Чипсет:	VIA KT333+VT8233A
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR333
Слотов PCI:	5
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	нет
Порт AGP/Встроенное видео:	4X/нет
Звуковая плата:	RealTek ALC201A, шестиканальная
Порты USB:	6

$42

Коробочная поставка. Документации на русском языке нет. Помимо сведений о плате инструкция содержит руководство по сборке компьютера.
У этой платы самый функционально бедный BIOS из всех протестированных. Можно менять с шагом 1 Гц частоту FSB и настраивать память. По достижении определенных температур можно снизить скорость процессора или выключиться.
Пара конденсаторов мешают установке кулера на процессор, также кулер неудобно ставить при установленной памяти. Разъем питания расположен рядом с гнездом процессора, есть вероятность, что провода будут над ним нависать. К остальным разъемам претензий нет.
Выводы для передней панели подписаны и выделены цветом. Джамперы имеют пояснения в табличках на плате, поэтому можно все настроить и без инструкции.
Радиатор на микросхеме северного моста без вентилятора.

GIGABYTE GA7-VT600

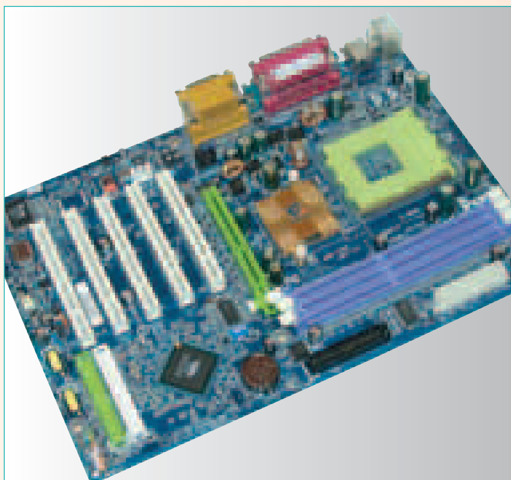


Чипсет:	VIA KT600+VIA 8235(8237)
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR400
Слотов PCI:	5
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	нет
Порт AGP/Встроенное видео:	8X (только 1.5 В)/нет
Звуковая плата:	Realtek ALC655, шестиканальная
Порты USB:	4

$63

Плата в OEM-поставке, инструкция – толстая (90 страниц) аккуратная книжечка на английском языке, хорошего качества. Фирменная разработка Q-Flash – прошивка BIOS без загрузки ОС.
Можно менять частоту шины процессора (100-250 МГц), напряжение на DDR и AGP можно увеличить на 0.1, 0.2 или 0.3 В. Напряжение на процессоре можно увеличить на 5, 7.5 или 10%. Если включить опцию CPU (system) FAN Warning, плата будет при загрузке предупреждать об остановке вентилятора.
Образцовое расположение разъемов ATX и IDE. Разъем FDD, возможно, стоило бы разместить пониже. DIMM и AGP расположены близко, но места хватает.
Выводы для передней панели подписаны и выделены цветом. Джамперы имеют пояснения в табличках на плате. Можно все настроить и без инструкции.
Gigabyte не распаивает джампер для сброса CMOS, вместо него используются контактные площадки, что неудобно.

GIGABYTE GA7-VA

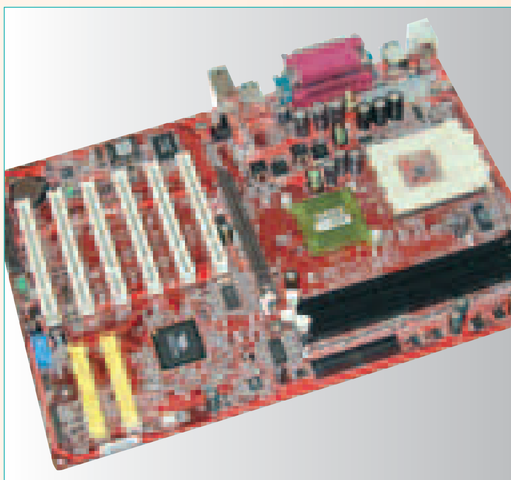


Чипсет:	VIA KT400 + VIA 8235
Слотов DDR SDRAM:	3xDDR400
Слотов PCI:	5
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	нет
Порт AGP/Встроенное видео:	8X (только 1.5 В)/нет
Звуковая плата:	Realtek ALC650, шестиканальная
Порты USB:	4

$63

Плата в OEM-поставке: документация, диск с драйверами, планка на 2 USB-порта, ATA-100, ATA-33 и FDD кабели. Фирменная разработка Q-Flash – прошивка BIOS без загрузки ОС. Достаточно зайти в CMOS Setup (нажав Del при POST) и нажать F8. Появившаяся утилита предложит сохранить BIOS на дискету или загрузить его с дискеты и прошить. Можно менять частоту шины процессора (100-250 МГц), напряжение на DDR и AGP можно увеличить на 0.1, 0.2 или 0.3 В. Напряжение на процессоре также можно увеличить: на 5, 7.5 или 10%. Образцовое расположение разъемов ATX и IDE. Разъем FDD стоило бы разместить пониже. DIMM и AGP расположены близко, но места хватает.
Выводы для передней панели подписаны и выделены цветом. Джамперы имеют пояснения в табличках на плате. Можно все настроить и без инструкции.
Компания Gigabyte не распаивает джампер для сброса CMOS, вместо него используются контактные площадки, это неудобно.

MICROSTAR KT4V (MS-6712)



Чипсет:	VIA KT400+VIA VT8235
Слотов DDR SDRAM:	3
Слотов PCI:	6
Контроллеров IDE:	2
Сеть:	VIA VT6103 10/100 Mbit
Порт AGP/Встроенное видео:	8X (только 1.5 В)/нет
Звуковая плата:	RealTek ALC650, шестиканальная
Порты USB:	6

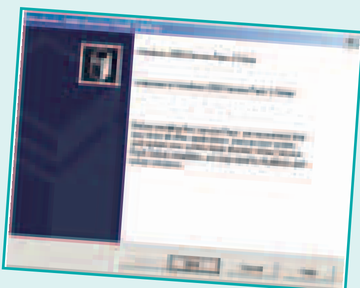
$64

Плата в OEM-поставке: документация, диск с драйверами, заглушка на заднюю панель, ATA-100 и FDD кабели. Инструкция с наиболее подробными из встретившихся объяснениями, как ни странно, не обладает рекордным объемом – 56 страниц. Язык только английский, качество хорошее.
Частоту FSB можно менять в диапазоне 100-280 МГц. Также можно повышать напряжение на процессоре с шагом 0.025 В, а на памяти и AGP – с шагом 0.1 В до 3 шагов. Есть возможность слежения за работоспособностью кулера и отключения при превышении критической температуры.
Разъем ATX размещен вдоль стороны процессорного гнезда, поэтому в корпусе с вертикальным расположением БП провода, скорее всего, пройдут над кулером. Один конденсатор находится очень близко к гнезду со стороны зацепления кулера – тесновато. Кулер трудно закреплять при установленной памяти. Разъем FDD стоило бы расположить пониже. Контакты выводов передней панели одноцветные, но промаркированы. Единственный джампер – сброс CMOS.

Материнская плата – основа твоего любимого компьютера. Будь внимателен при выборе. Удачи!



? НАДО ЛИ СТАВИТЬ SERVICE PACK НА МОЮ ВЕРСИЮ WINDOWS?



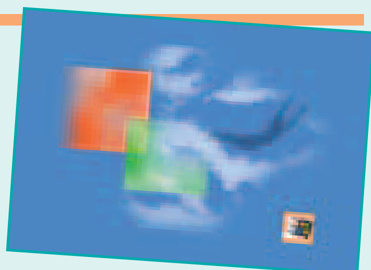
Service Pack – это довольно большой пакет различных исправлений и улучшений операционной системы. На данный вопрос ответ однозначен: да, при любой возможности необходимо найти и установить данный патч. Обычно подобные паки обладают довольно внушительным объемом, но их можно найти на дисках, в локальной сети любого института или локальной районной сети. Часто в них содержатся улучшения в области защиты от атак из интернета, но также бывает много исправлений, необходимых любому пользователю, даже тому, у кого нет выхода в Сеть. Особенно это критично для операционной системы Windows XP.

? КАКОЙ ЛУЧШЕ КУПИТЬ БЛОК ПИТАНИЯ?



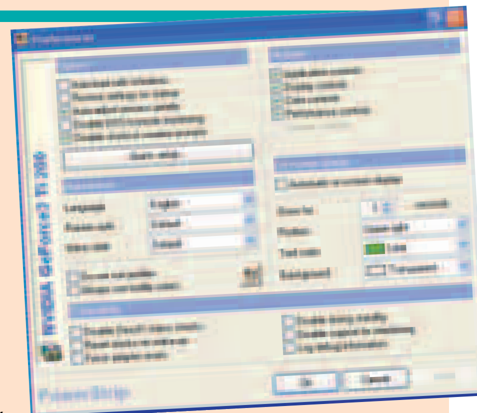
Совет первый и главный: на блоке питания нельзя экономить, он – залог здоровья всего компьютера. Посему, во избежание довольно неприятных проблем с зависаниями приложений и перезагрузками операционной системы, позаботься, чтобы он был качественным. Найти хороший БП в корпусе за $15-$20 сродни игре в лотерею, поэтому не жадничай и купи нормальной корпус: например, заслуженный InWin будет стоить порядка $40-$50. Если покупать БП отдельно, то он также будет стоить порядка 30 и более долларов, если ты, конечно, хочешь приобрести качественный продукт. Для мощного ПК, уровня Pentium 4 2.8 ГГц, 512 RAM, Radeon 9600XT, CD-RW, HDD, в принципе, будет достаточно качественного 300-350 Вт блока, если же ты собираешься заниматься разгоном или устанавливать несколько приводов или жестких дисков – обрати внимание на 400 Вт модели.

? КАК ОТКЛЮЧИТЬ ЗАПРОС ПАРОЛЯ ПРИ ЗАПУСКЕ WINDOWS 2000?



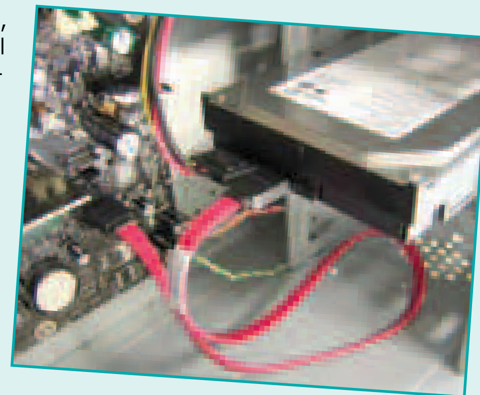
Проще всего это сделать при установке системы: когда инсталлятор спросит, должны ли пользователи при запуске вводить свой логин, указать пункт, что у компьютера всего один владелец. Если же система уже установлена, то необходимо зайти в реестр системы (пуск-выполнить-regedit), найти следующий пункт: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\ Windows NT\CurrentVersion\Winlogon и изменить параметр AutoAdminLogon на 1.

? КАК УВЕЛИЧИТЬ ЧАСТОТУ РАЗВЕРТКИ ЭКРАНА В ИГРАХ?



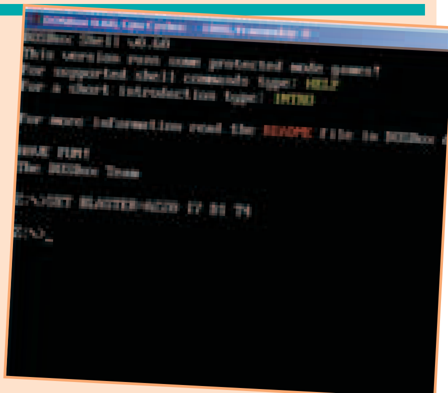
Если при работе в Windows (с графическими, а тем более – текстовыми приложениями) критично, чтобы частота обновления экрана была как минимум 85 Гц, то для игр это скорее желательно, но все же стоит задуматься об этой проблеме. Далеко не во всех программах есть режим установки как разрешения, так и частоты обновления экрана, поэтому рекомендуем использовать утилитку Powerstrip: в ней есть доступ к сотням различных настроек экрана и видеоплаты, а найти там опции установки частоты обновления не представляет никакой сложности. Для обладателей же видеоплат nVidia подойдет программка Riva Tuner, в ней присутствуют широкие возможности настройки Direct 3D и OpenGL приложений, создание профайлов и многое другое. Разумеется, установка этих параметров возможна и в драйверах видеоплаты, но интерфейс вышеперечисленных утилит значительно удобнее, да и дополнительные функции вряд ли тебя не заинтересуют.

? КАК УСТАНОВИТЬ WINDOWS 2000 НА ЖЕСТКИЙ ДИСК SATA?



Несомненно, формат Serial ATA – перспективный и за ним будущее, однако сегодня все еще встречаются некоторые трудности при установке операционной системы на подобный винчестер. Для инсталляции Windows 2000 необходимо создать дискетку, на которую надо поместить установочный драйвер, который обязательно поставляется с SATA контроллером (если он отдельный) либо с материнской платой (если контроллер интегрированный). При установке надо просто нажать F6, далее – клавиши [S] и [Enter], после чего система сама найдет устройство и при выборе раздела без проблем установится на жесткий диск SATA. В случае с Windows XP крайне желательно, чтобы диск был с «родным» загрузчиком – тогда инсталлятор, опять-таки, без всяких проблем определит новенький винт, и ОС нормально на него установится. Для старых систем Windows 98SE/ME рекомендуем попробовать включить режим совместимости с ATA в настройках BIOS'а (обычно пункт называется IDE Propertions), а далее запускать не setup.exe, а setupcor.exe.

? КАК ЗАПУСТИТЬ СТАРУЮ DOS-ИГРУ НА НОВОМ КОМПЬЮТЕРЕ?



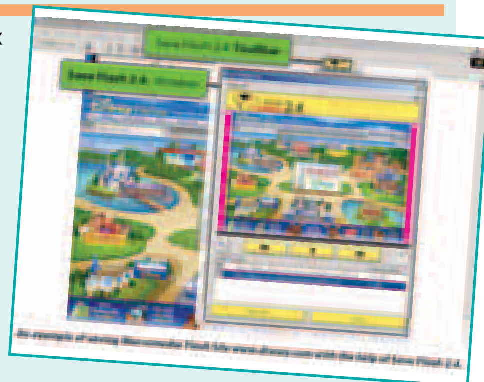
В принципе, такая проблема обычно присуща обладателям современных ОС Windows 2000/XP, однако, многие игрушки, вроде UFO или Civilization, хоть и запускаются под Windows 9X/ME, но в первой скроллинг становится нереально резким, а великое произведение Сида Мейера начинает очень медленно работать. Многие рекомендуют использовать специальные «тормозилки», но на современных мощных процессорах они редко дают желаемый эффект. Даже на не самом мощном Athlon'е 1600+ ни одна из подобных утилит не смогла нормально «затормозить» для игры в UFO. Для этих целей существует прекрасная программа DOS Box, в которой нам удалось запустить абсолютно все имеющиеся в наличие игрушки, даже 10-12-летней давности, и при абсолютно играбельной скорости. Суть ее работы заключается в следующем: в командной строке запускаемого файла (DOS Box) пишете полный путь к исполняемому файлу игры (пр.: C:\CIV\CIV.bat), а далее добавляете параметры запуска, которые подробно описаны в Readme-файле. Приятной игры!

? ПОЧЕМУ ГЛЮЧИТ ВИДЕОКАРТА?



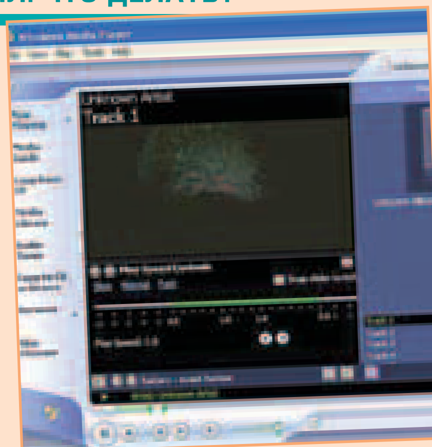
Часто бывает, что во время игры пропадают трехмерные объекты, текстуры, меняются цвета или, наоборот, появляются странные черные линии, то, скорее всего, дело в видеоплате или настройках компьютера. Если это появляется только в одной игре, то стоит поискать для нее патч, так как подобная несовместимость бывает с некоторыми моделями видеоплат. Если же и это не помогло, убедись в том, что у тебя установлена требуемая игрой версия DirectX – но вообще, если у тебя данная программа устарела, то 3D-приложение просто не запустится, выдав соответствующую ошибку. Далее – обнови драйвера самой видеоплаты. Если же проблемы начались как раз из-за установки новой версии, тогда поставь те драйвера, что поставлялись вместе с платой. Увы, тут сложно дать какие-либо рекомендации: существует немало различных несовместимостей драйверов с играми. Ну, и еще один возможный вариант: у тебя установленная повышенная частота системной шины. Если ты менял ее сам, то просто поставь в исходное положение, так как иногда при повышении FSB (и одновременно AGP!) некоторые видеоплаты начинают некорректно работать. То же самое относится и к разгону самой карты – помехи на экране и пропадающие объекты – первый признак ее нестабильной работы.

? КАК СОХРАНЯТЬ ФЛЭШ-МУЛЬТИКИ С ВЕБ-САЙТОВ?



Далеко не на всех сайтах с флэш-контентом есть прямые ссылки для скачивания мультиков или заставок, поэтому удобнее пользоваться специальными програмками. Их существует бесчисленное множество, отметим среди них своеобразный аддон для стандартного Internet Explorer под названием MyIE2 – помимо функций сохранения флэшек на жесткий диск в ней есть куча других полезных фишек, вроде многооконного режима и пр. Другой отдельной утилиткой является Save Flash, также весьма интересная программка, которая разместится в твоем Internet Explorer'е в качестве дополнительной панели инструментов. Много места она не займет, а при нажатии на ее значок появляется окно, где будут показаны все имеющиеся на страничке флэш-элементы. Далее просто поставь галочки в нижерасположенном списке, дабы скачать их. Быстро и удобно.

? У МЕНЯ НЕ ПРОИГРЫВАЕТСЯ ВИДЕО-ФАЙЛ. ЧТО ДЕЛАТЬ?



С одной стороны проблема довольно тривиальна: просто поставить набор кодеков. Хорошими являются K-Lite Codec Pack и программа DivX, с помощью которой закодировано большинство предлагающихся сегодня фильмов MPEG. Однако у этой довольно простой проблемы есть свои подводные камни. Например, в нашей редакции мы столкнулись со следующей загадкой: у нас было несколько видеороликов из игр, записанных в программе Fraps. Мы переустановили систему, проинсталлировали всевозможные наборы кодеков, также у нас было несколько программ для редактирования потокового видео. Но нигде эти файлы не хотели проигрываться, хотя мы установили даже кодек, используемый самим Fraps'ом – он называется Angel Potion. Помогла простая инсталляция Fraps. Отсюда вывод: для того, чтобы проигрывать видеофайлы специализированных программ, ролики, записанные с цифровых камер, необходима обязательная установка этой программы в системе. Чтобы эти файлы могли использоваться на любом ПК, советуем переконвертить их с помощью удобной и бесплатной программы Virtual Dub.

LOGITECH DUAL ACTION GAMEPAD VS. THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL ANALOG 3

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Почти каждый из нас имел в детстве или имеет в настоящий момент игровую приставку, незаменимым атрибутом которой является сетевой адаптер. Но речь сегодня не о нем, но тоже о необходимой для консолей вещи – джойстике. Попытаемся выяснить, насколько сильна наша рефлекторная память, а заодно сравним лоб в лоб два геймпада.

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- LOGITECH DUAL ACTION GAMEPAD – $35
- THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL ANALOG 3 – $30

КОМПЛЕКТАЦИЯ

На обеих коробках нам обещают два аналоговых джойстика, 12 кнопок и 24 месяца гарантии, но **Thrustmaster** делает это на 7-ми, а **Logitech** – на 16-ти языках (в том числе и на русском).
Меньший, по сравнению с оппонентом, геймпад от **Logitech** спрятался в на треть большем картонном доме, в которомнашлась инструкция по установке устройства (снова не забыли про одну шестую часть суши) и CD диск (здесь выбор языков оказался не так богат.
Заботливые представители от **Logitech** поместили на диск, помимо драйвера, 4 маленькие демоверсии, взглянув на которые, мы, не сговариваясь, произнесли: «Ешьте, гости дорогие, все равно выбрасывать».
Несколько хуже обстоят дела у **Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3**: ни слова на русском на коробке. Хотя русское руководство по установке имеется. Отсутствует CD-диск (или хотя бы дискета) с драйвером. Правда, plug and play успешно справляется со своими задачами, устройство безошибочно определилось, в руководстве встретилась пара слов о том, что мы сможем скачать драйвер с *www.thrustmaster.ru*.
Далее мы будем работать в условиях, максимально приближенных к каждодневной реальности, с которой сталкивается рядовой пользователь.



АНАТОМИЯ

И то, и другое устройство имеют USB-интерфейс, то есть, определяются системой за считанные секунды; у обоих геймпадов, как уже говорилось выше, по 12 кнопок (11-ая и 12-ая кнопки по совместительству еще и джойстики).
Крестовина Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 рельефная (выступы соответствуют четырем главным направлениям), но жесткая (складывается впечатление, что она предназначена для разовых нажатий), в то время как у Logitech Dual Action Gamepad рельеф крестовины однородный, но нажатие происходит мягче, такую крестовину удобно держать постоянно нажатой, плавно меняя направления.
Короткие ручки Logitech Dual Action Gamepad приводят к быстрой усталости рук: мизинцы то и дело норовят соскользнуть (сама ручка кончается в середине ладони), сильнее напрягаются средние и безымянные пальцы. У Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3, наоборот, длинные и широкие ручки, ладонь на них не смыкается, между окончанием пальцев и внутренней стороной ладони укладывается мизинец. Левый и правый джойстики на Logitech Dual Action Gamepad расположены чересчур низко, в то время как на джойстике Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 большие пальцы ложатся на них легко и без напряжения.
Кстати, управляться с джойстиками Logitech Dual Action Gamepad оказалось сложнее и потому, что сбивается ориентация верх-низ, опять-таки, по причине низкого расположения.
Стоит отметить расположение девятой и десятой кнопок у обоих геймпадов. У образца от Logitech они размещены так, как если бы они были всего лишь эле-



ментом дизайна – к ним приходится тянуться большими пальцами, теряя на время контроль над крестовиной (или джойстиками) и четырьмя основными кнопками. Расположение же этих кнопок на Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 куда более эргономичное и функциональное. Кнопки расположены на тыльной стороне геймпада у основания ручек, на специальных «наростах». Средние пальцы легко ложатся на них (из-за оригинальных элементов дизайна держать геймпад в руках становится легче), при этом случайное нажатие этих кнопок исключено, благодаря их удачному расположению.
Жесткая крестовина – единственный недостаток Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 в вопросе эргономики, в то время как Logitech Dual Action Gamepad оказался богатым на изъяны, основной причиной которых является расположение джойстиков.

ЛЕГКО В БОЮ!

Первое, с чего мы начали работу с геймпадами – меню настроек. Profiler – потрясающая по функциональности программа для Logitech Dual Action Gamepad. При каждом запуске она сканирует реестр и составляет базу данных для игр, установленных на компьютере. А вот дальше начинается самое сладкое – из каждой игры эта программа вычленяет настройки управления и позволяет назначать кнопки геймпада на любые команды, характерные именно для данной игры. Таким образом, возможно настроить управление в любой игре (если программа не нашла о ней сведений в реестре, игру можно добавить вручную), не заходя в нее. Но самое удивительное то, что в списке игр оказались real-time стратегии (вообще, управление геймпадом в них не предусмотрено и никак не активируется).
Непосредственный тест решено было начать с автосимуляторов, как наиболее приспособленных для работы с геймпадом. Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 оказался в лучшем положении из-за переключателя джойстиков с цифрового на аналоговый. Для точной корректировки движения мы использовали аналоговый джойстик и переключались на лету на крестовину, когда требовалось сделать резкий поворот. Logitech Dual Action Gamepad подобной гибкости лишен, каждому из вас придется выбрать раз и навсегда (в масштабах гонки), каким джойстиком пользоваться. Например, мы использовали только крестовину, так как аналоговый джойстик расположен очень неудобно, а крестовина, наоборот, оказалась мягкой и послушной.
Вторым этапом испытаний стали файтинги. Сразу было решено не использовать аналоговые джойстики, так как движение выполнялось с задержкой. Выписав на листы крупным шрифтом все спецдвижения милых сердцу бойцов и развесив их в непосредственной близости от монитора, мы начали тест. Играли несколько серий по две дуэли (каждая до двух побед), меняя геймпады между ними. Статистика показала, что размер джойстика и жесткость крестовины (об этом говорилось ранее) слабо влияли на игру «отцов», и, наоборот, существенно меняли игру «детей».
Не ограничившись специально заточенными под геймпады играми, запустили ***Counter-Strike***. Играть на крестовине оказалось невыносимо тяжело, а чувствительность аналоговых джойстиков пришлось выставить на минимум – только так можно было прицеливаться. Стоит сказать, что у этих джойстиков все же есть мертвая зона – область, где еще не начинается движение (по крайней мере, в FPS). Передвигаться при помощи основных клавиш мы научились легко, а вот меткой стрельбы добиться не удавалось. И тут стоит сказать о том, что FPS на консоли и на PC сильно отличаются тем, что консольные шутеры писались для геймпадов, то есть, появившись в поле зрения игрока, враг выжидает несколько мгновений, позволяя игроку прицелиться. Ничего подобного в компьютерных стрелялках не наблюдается – они заточены под игру с мышью, ускорением которой легко управлять.
Смирившись со своей неадаптивностью, а может, с излишней жестокостью контртеррористов, перешли к тесту геймпадов в стратегиях, точнее говоря, к тесту Logitech Dual Action Gamepad, так как только его, благодаря Profiler, смогли настроить для управления. В былые годы, когда COM-порты горели от незнания, играли мы в **Starcraft** без мыши, а, точнее, эмулируя ее на дополнительной клавиатуре. Именно тогда стало понятно, насколько облегчают жизнь «горячие» клавиши. Сейчас же нам предстояло обратное – играть без использования клавиатуры, так как геймпад предназначен для двух рук. К клавиатуре было разрешено прикасаться только для объединения групп войск и быстрого их вызова, максимально заострив, таким образом, внимание на геймпаде. Добившись средних результатов, можем заявить, что использование геймпада в real-time стратегиях лишь усложняет игру, но может явиться неплохой тренировкой навыков обращения с ним самим.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Геймпад, считавшийся у большинства из нас устройством бесполезным, доказал свое право на существование, по крайней мере, большей универсальностью, чем авиаджойстики. Впредь обязуемся не смотреть на любителей консольных шутеров свысока. Считаем геймпад отличной покупкой для тех, кто вынужден делить одну клавиатуру на двоих (при игре split screen) чаще одного раза в неделю.В итоге имеем большой и удобно лежащий в руках Thrustmaster FireStorm Dual Analog 3 против маленького и менее эргономичного, но более функционального Logitech Dual Action Gamepad. Выбор – за тобой.

За предоставленное на тестирование оборудование test_lab благодарит компанию «Алион» (www.alion.ru, т. 727-18-18)

ВЫБИРАЕМ БЮДЖЕТНУЮ ВИДЕОКАРТУ (NVIDIA)

Test_lab (test_lab@gameland.ru)

Сегодня мы поможем тебе выбрать бюджетную видеокарту на чипсете nVidia. Деньги? Пусть это будет двузначная цифра (в долларах США), никак не больше 80. Ладно, хватит прелюдий, давай перейдем к сути. Начнем издалека, с технологий, которые могут поддерживаться (или наоборот) тем или иным чипсетом (конкретнее о поддержке расспроси продавца или прочти в сети).

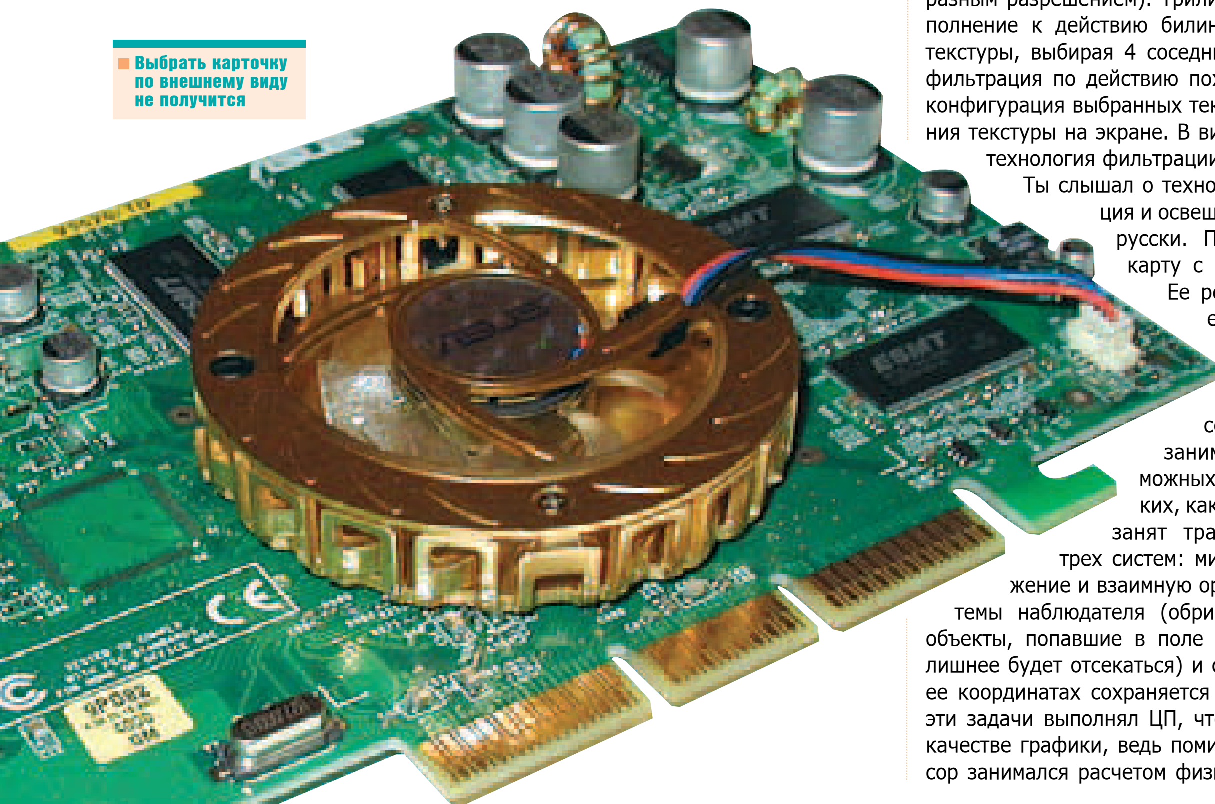
РАЗБИРАЕМСЯ В ТЕХНОЛОГИЯХ

Важной особенностью видеокарты является то, как реализован в ней антиалиасинг. Технология эта позволяет избавиться от «ступенек» на границах объекта. Суть в том, что каждый пиксель разбивается на несколько частей, и каждая такая часть окрашивается в свой цвет, близкий к основному цвету пикселя. Плавный переход цветов позволяет визуально сгладить изображение. Также технология антиалиасинга помогает сгладить текстуры поверхностей объектов в зависимости от их удаленности на экране.

В современных видеокартах используется один из двух методов антиалиасинга: суперсэмплинг или мультисэмплинг. Первый метод прост – графический процессор строит изображение в увеличенном разрешении, а затем пересчитывает все в соответствии с реальным разрешением. Таким образом, каждому пикселю на экране сопоставляется несколько виртуальных пикселей, что сильно замедляет работу. Этот метод используется в видеокартах на чипсете GeForce 2. Мультисэмплинг же создает маску-шаблон, применяя ее для однородных пикселей, и регулирует степень детализации объектов в зависимости от их значимости (это определяет само приложение). В GeForce 3 и 4 этот метод был доработан и назван high resolution antialiasing (HRAA). Изюминка этого метода в том, что происходит только сглаживание границ полигонов, а все остальное отрисовывается с помощью билинейной или трилинейной фильтраций. Благодаря такому подходу был получен прирост скорости прорисовки.

Если отрисовка сцены кончается наложением на объект соответствующей текстуры, то при сильном приближении к такому объекту текстура масштабируется, то есть растет каждый ее пиксель. Билинейная фильтрация выделяет четыре соседних текселя (пикселя текстуры) и размывает их границы. Недостатком этого метода фильтрации является выборка текселей из одной плоскости – параллельной плоскости экрана (фильтрация текстур объектов, находящихся под другим углом, становится некорректной). А если ты присмотришься к объекту, уходящему в даль, то сможешь заметить границы перехода двух текстур (для одного объекта, но с разным разрешением). Трилинейная фильтрация в дополнение к действию билинейной усредняет и сами текстуры, выбирая 4 соседних текселя. Анизотропная фильтрация по действию похожа на трилинейную, но конфигурация выбранных текселей зависит от положения текстуры на экране. В видеокартах серий MX и XT технология фильтрации сильно упрощена.

Ты слышал о технологии T&L? «Трансформация и освещение» – так это звучит по-русски. Первой выпустила видеокарту с этой технологией **nVidia**. Ее революционность заключается в том, что в один чип интегрируются процессор освещения и геометрический процессор. И если первый из них занимается расчетом всевозможных эффектов освещения (таких, как туман и блики), то второй занят трансформацией координат трех систем: мировой (отвечает за положение и взаимную ориентацию объектов), системы наблюдателя (обрисовываться будут только объекты, попавшие в поле зрения наблюдателя, все лишнее будет отсекаться) и системы экрана (именно в ее координатах сохраняется кадр). До появления T&L эти задачи выполнял ЦП, что оставляло отпечаток на качестве графики, ведь помимо этих расчетов процессор занимался расчетом физических моделей и искус-



Выбрать карточку по внешнему виду не получится

ственного интеллекта. Поддержка T&L включена во все DirectX, начиная с 7.0. В последнее время индустрия взяла курс на кинематографическое качество. Одна из популярных технологий проработки деталей изображений – шейдеры. Поддержкой DirectX 9 могут похвастаться только последние чипсеты **nVidia** серии FX. Однако младшие модели вряд ли смогут обеспечить высокую производительность в самых современных играх.

Стоит сказать пару слов о типах памяти, применяемых в видеокартах. Первый, самый простой – SDRAM. Как и обычная оперативная память, она работает на частоте видеопроцессора. Если ты рассчитываешь приобрести карту семейства GeForce 2, скорее всего, там будет применяться именно такая память. Второй тип – SGRAM – работает практически на том же принципе, но заточен как раз для работы с видеопамятью: открытие сразу двух страниц и сохранение данных блоками. Но все современные видеокарты используют технологию DDR. Частота такой памяти, будь то SDRAM или SGRAM, вдвое выше частоты видеопроцессора из-за возможности обработки двух пакетов данных за один такт.

Обрати внимание на расположение чипов памяти: размещение их на одной стороне обернется для них большей возможной скоростью и лучшей теплоотдачей (характерно для топовых карточек, радиатор которых покрывает не только процессор, но и память).

Поскольку мы с тобой ориентируемся на low-end продукцию, надо знать о приставках MX, XT и SE. Прежде всего, MX и MMX не имеют ничего общего. Аббревиатура означает понижение характеристик чипсета по сравнению с «родительским». Чаще всего за буквами MX, равно как и за XT, следует видеть понижение частот памяти (на 10-30%) и вдвое меньшее количество конвейеров (а значит, и вдвое меньшую скорость просчета сцен – характерно только для MX). Таким образом, выпустив один чипсет и играя с его параметрами, можно охватить все области рынка.

ВЫБИРАЕМ ЧИПСЕТ

Итак, что же выбрать: топовую модель прошлых времен или современную урезанную версию видеокарты? Прежде всего, это зависит от твоих запросов и целей. Например, ты меломан (или киноман), но совсем не любишь играть – тогда тебе подойдет видеокарта семейства GeForce 2 (с ТВ-входом и выходом) за минимальную сумму. Тот же вариант предпочтителен, если ты собираешь компьютер не себе, а, скажем, дедушке на дачу. Если ты требователен к мельчайшим деталям графики, обрати внимание на возможности видеокарты. Как правило, урезанные карты обладают меньшим набором функций, и твой выбор падет на GeForce 3 и GeForce 4. Взгляни на свою платформу. Никакой жифорс не спасет положение, если процессор твой – Intel Celeron <1000 MHz, а, значит, можно откинуться в кресле и сканировать прайс-листы на предмет артефактов (GeForce 2 будет для тебя оптимальным решением, если ты не задумал апгрейд системы). Если же ты – геймер, и сердечко твоей тачки бьется с частотой, зашкаливающей за гигагерц, останови взгляд на GeForce FX 5200 – ее мощности хватит, чтобы посмотреть на самые последние игры, но уже недостаточно, чтобы оторваться по полной.

Решился? Не поленись и проверь, а не будет ли твоя видеокарта конфликтовать с материнской платой. Узнать это можно в сети.

Выбираем чипсет на основе своих требований, плюс перспектива на 6 месяцев

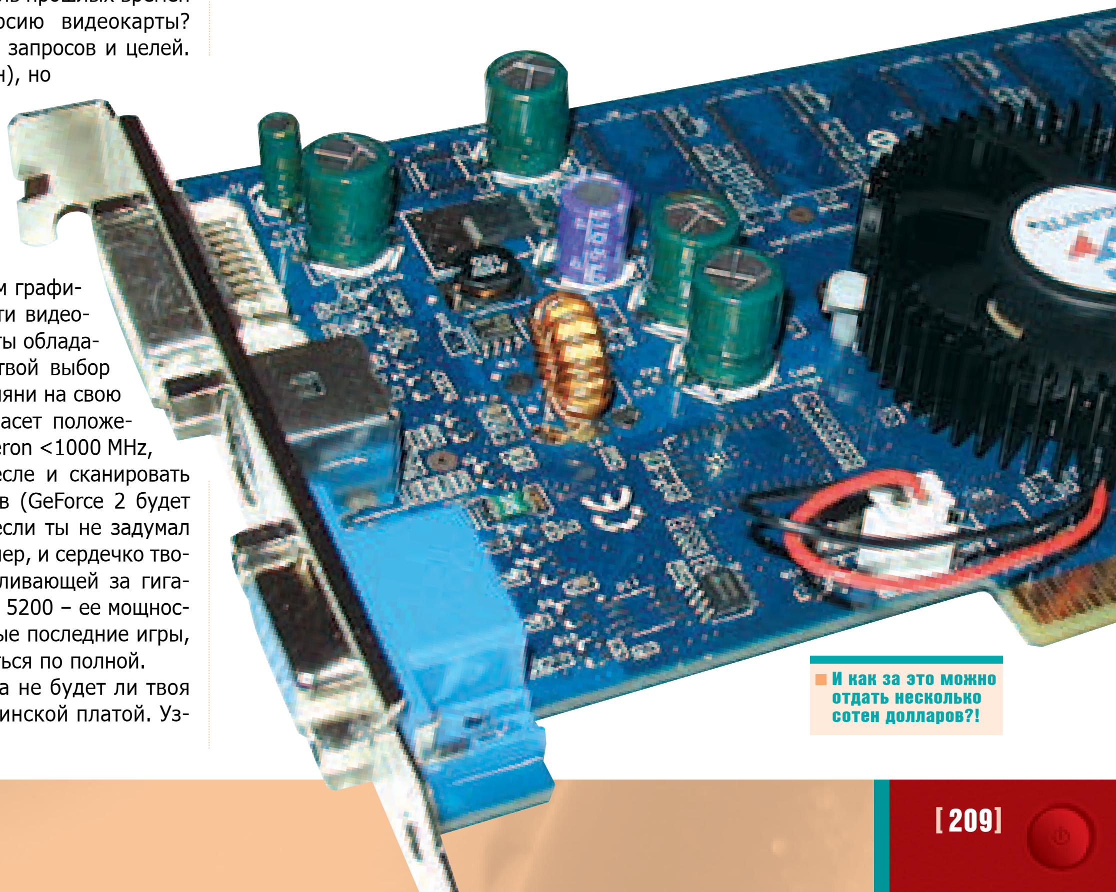
ВЫБИРАЕМ БРЕНД

На брендовые карточки цена выше в среднем на 25% неподписанных, noname видеокарт. А раз уж мы экономим... Дело это сугубо личное – доверять или нет качеству азиатских мануфактур. Но имей в виду, что крупные производители, не стесняющиеся своего имени, не экономят на сборке и качестве компонентов. В частности, едва ли у noname карт есть какой-то потенциал для разгона. Случается, крупные производители добавляют свои функции, гарантируя при этом стабильную работу основных. Решать тебе, но если ты спросишь совета, скажем, что экономия в $15 – не повод доверять noname продукции.

РЕЗЮМЕ

Структурируем информацию в простой алгоритм.

1. Выбираем чипсет на основе своих требований, плюс перспектива на 6 месяцев. Хорошим стимулом может явиться рекомендация товарищей-владельцев карт на основе интересующих тебя чипсетов. Помни о поддержке различных технологий тем или иным чипсетом.
2. Выбираем бренд, а точнее – его наличие или отсутствие. Тут все зависит от того, насколько ты азартен или глуп.
3. Проверяем совместимость видеокарты и материнской платы. Делаем это предварительно, в интернете, а не после покупки.
4. Не брезгуй пользоваться системой money-back. Купив карту, в короткий срок (чаще всего неделя или две) ты можешь обменять ее по любой претензии. Так ты сможешь подобрать оптимальный вариант за конкретную сумму, порядком истрепав нервы себе и продавцам. 



И как за это можно отдать несколько сотен долларов?!

BENQ FP767-12

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 17 дюймовый ЖК-экран;
- время отклика: 12 мс;
- яркость: 300 кд/м2;
- контрастность: 500:1;
- максимальное разрешение: 1280x1024;
- 16.2 миллиона цветов;
- два динамика по 1 Вт каждый.



- Разрешение, цветопередача, яркость, контрастность – все только лучшее.



- Этот компактный монитор не займет много места и украсит любой стол.
- Встроенные динамики не выдадут тебе качественного объемного звучания, но в использовании они очень удобны.
- Шесть кнопок управления монитором не только функциональны, но и выглядят стильно.

PC игры $470

БОЛЬШЕ FX'ОВ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ!

Текст: Кирилл Аврорин

Пожалуй, даже во времена расцвета знаменитой 3Dfx Interactive на рынке видеоплат не наблюдалось такой конкуренции, какую мы можем видеть сейчас между ATI и победительницей 3Dfx'а – nVidia. На протяжении длительного периода времени последней практиковалась следующая схема выпуска чипов: сначала выходит действительно инновационный и технологически продвинутый дорогой продукт (например, GeForce 256 SDR/DDR), причем выходит он всего лишь в нескольких вариантах, цена даже на младшую версию которого отпугивает немалое количество пользователей. Далее по «проверенной» технологии выпускается целое семейство карточек – вспомним серию GeForce 2, представленную моделями MX100/200/400, GTS, PRO, ULTRA, Ti...



С фантазией у этих ребят все в порядке

Подобный принцип себя оправдал на все 100%: GeForce 2 пользовалась огромной популярностью с момента своего выхода и до недавнего времени, когда б/у карточка уровня PRO или Ti обходила по производительности новенькие бюджетные платы. С выходом следующего семейства GeForce 3 ситуация повторилась: первоначально была доступна всего лишь одна карта, что кажется просто немыслимым, особенно если взглянуть на любой не очень древний прайс-лист. Через некоторое время свет увидели еще две модели: относительно недорогая Ti 200 и топовая Ti500, отличающиеся лишь тактовыми частотами. Несмотря ни на что, и эта серия имела отменный успех у покупателей.

ВРАГ НЕ ДРЕМЛЕТ

В это время канадская ATI совсем не дремала, а активно развивала свой новый бренд – Radeon. Из видеоплаты «для энтузиастов» новинки быстро перешли во все сектора рынка: бюджетный, среднеценовой и hi-end, и завоевали заслуженную популярность, которая не перестает расти и по сей день. nVidia ответила выходом «совершенства технологий» – GeForce FX5800. Карта, завораживающая глаз покупателя абсолютно всем: внешним видом, крутой системой охлаждения, памятью DDR 2 с частотой 1000 МГц и соответствующей ценой. Однако в реальных тестах новинка оказалась, мягко говоря, слабой, что в последствии признали даже официальные лица nVidia, и срочно надо было что-то делать.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЬЮ...

С того момента и началась яркая история серии GeForce FX. На данный момент она насчитывает более десятка моделей, и в скором времени ожидается появление еще нескольких. На мой взгляд, подобное перенасыщение рынка не есть хорошо: редкий пользователь не запутается во всем этом изобилии, особенно если учесть то, что в активной борьбе с ATI используются те же обозначения, что вводит любого покупателя в еще большее заблуждение. Например, сочетание XT ATI присуждает более производительным решениям, в то время как nVidia жалует его слабеньким картам. Словом, вся эта путаница с индексами не возбуждает рядовых геймеров, и мы, как игровое издание, попробуем прояснить ситуацию. Пусть сухо и коротко, но расскажем о каждой предлагаемой сегодня плате семейства GeForce FX, а также о тех, что появятся в скором времени.

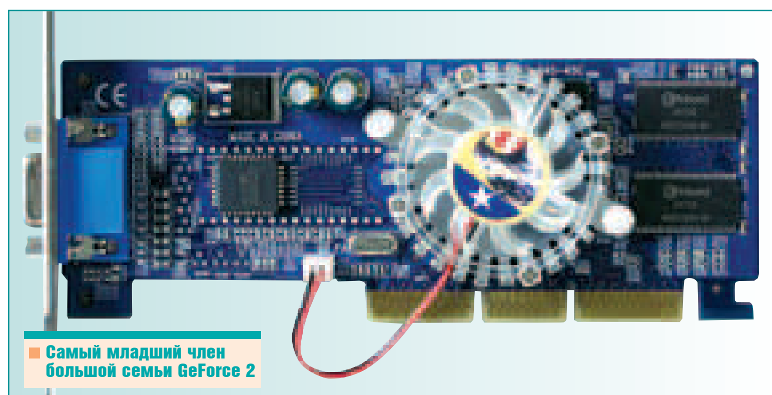
ЗООПАРК НА ПРИЛАВКЕ

GeForce FX5100 – на момент написания этих строк еще не была официально анонсирована. Видимо, если она и появится, это будет самая младшая из семейства FX и стоящая чуть дешевле остальных. Учитывая возможную несерьезную разницу в цене, нет смысла приобретать подобное изделие «для себя» – добавь $10-$15 и наслаждайся хоть какой-то производительностью.

GeForce FX5200SE – еще одна «темная лошадка» nVidia. Опять-таки, на момент написания статьи представлена не была. Согласно спецификациям компании, это будет, скорее всего, чуть облегченная версия FX5200, а возможно – так будет обозначаться 64-битный вариант, о котором пойдет речь в следующем абзаце.

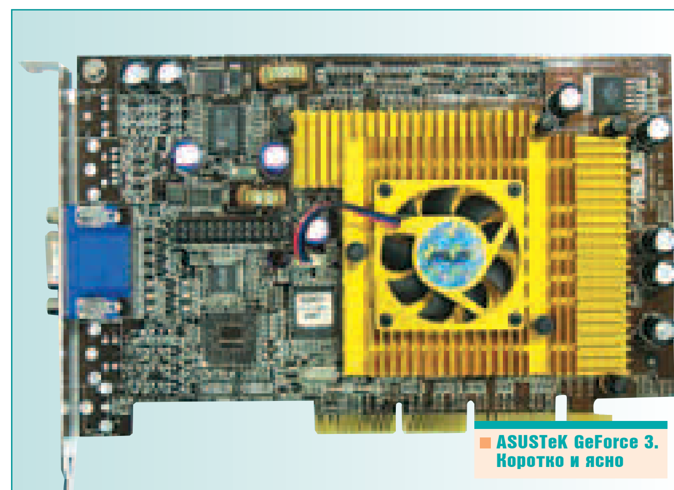
GeForce FX5200 64-bit – самая слабая на сегодняшний день модель. Приписка 64-bit обозначает, что в модели реализован 64-битный доступ к памяти, что весьма плачевно сказывается на производительности. Учитывая то, что версия со 128-битным доступом (128-bit) обойдется на $7-$10 дороже, есть смысл немного добавить и приобрести более производительное решение.

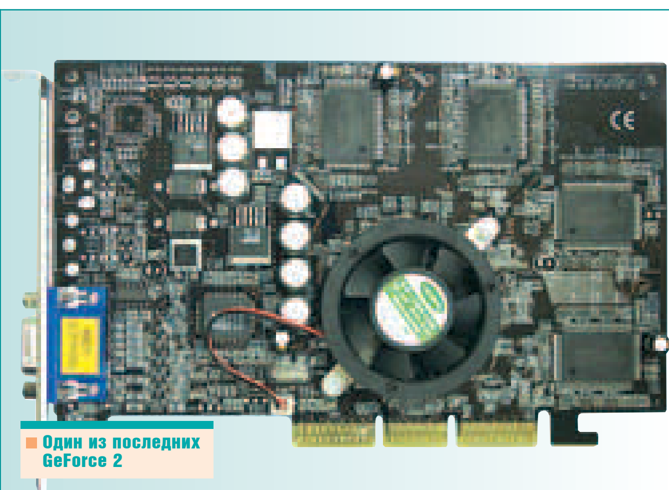
GeForce FX5200 Ultra – ничего революционного, всего лишь карта с чуть большими тактовыми частотами, чем стандартная FX5200. Чуть быстрее, чуть дороже.
GeForce FX5500 – новинка, довольно перспективная и интересная плата. У нее более совершенная архитектура, чем у 5600 XT (смотри ниже), но в тоже время это плата начального уровня. Ее также можно встретить в 64- и 128-битном вариантах, посему, действует рекомендация, приведенная выше к платам FX5200.
GeForce FX5600XT – тот самый случай повторения индекса. XT означает «облегченный» вариант модели FX5600, неплохой, но немного устаревшей карты среднего уровня. Также берегитесь 64-битных версий.
GeForce FX5600SE – урезанный вариант следующей карты. Незначительно, как незначительна и разница в цене.
GeForce FX5600 – достойный «середнячок». Одна из первых моделей линейки FX, но в тоже время остающаяся и по сей день неплохим решением за относительно небольшие деньги.
GeForce FX5600 Ultra – против смысла слова все же не попрешь. Традиционно Ultra означает чуть большие частоты карты и в целом немного увеличенную производительность. Сегодня, пожалуй, предпочтительнее присмотреться к картам FX5700/5700 Ultra.
GeForce FX5700 – отличная плата. Хороший выбор за хорошую цену. По общей производительности отлично конкурирует со средними и облегченными топовыми решениями ATI (речь идет о Radeon 9800 SE).
GeForce FX5700 Ultra – также достойная модель, бестселлер. За относительно небольшие деньги можно получить очень серьезную производительность. Вдобавок, в продаже появились платы с быстрой DDR 2 памятью, и в скором времени ожидаются версии с GDDR-3 ОЗУ! Конечно, сверхбыстрая память не утащит за собой даже весьма неплохой чип, но все равно эта плата полностью оправдывает свою стоимость. Тип установленной памяти обязательно указан в наименовании модели.
GeForce FX5800/Ultra – та самая большая неудача nVidia. Приобретать этого «первопроходца» сегодня практически нет смысла – плата устарела, и ее производительность уступает даже моделям среднего класса.
GeForce FX5900XT – и снова облегченная версия топовой серии 5900. Цена у нее несколько выше FX5700, примерно «настолько же» выше и производительность. Словом, переплата за нее не окажется лишней.
GeForce FX5900 – первая топовая плата линейки FX. Стоит на $20-$30 дороже XT-версии, но и помощнее ее. Если «далеко за $200» для тебя много, то советуем остановиться на 5900XT или хорошей 5700.
FX5900 Ultra – версия с большими частотами. Пожалуй, тут уже стоимость чипа превышает реальный прирост производительности. Дело в том, что выпустить «облегченные» платы куда легче, чем «форсированные» – ведь для них нужны более качественные чипы.
FX5950 Ultra – знаковая модель. Пусть она никогда не станет бестселлером, зато есть, с чем сравнивать топовый Radeon 9800XT. Покупать или нет – тебе подскажет кошелек, а также наличие тесного контакта с твоей шеей известной обитательницы болота.
Вот, пожалуй, и все. Точнее, не все: еще могут встречаться варианты Turbo, EPV и прочие, но все они отличаются незначительно увеличенными/уменьшенными частотами и не имеют принципиальных отличий от вышеперечисленных моделей. Приводить тут мы их не стали, потому что они являются, по сути, выдумкой производителей плат, желающих повысить привлекательность своей продукции красивыми названиями. К моменту выхода журнала не исключено появление в продаже очередной линейки плат, но уже серии PCX – они предназначены для новейшей шины данных PCI-Express, и, возможно, в будущих номерах мы расскажем тебе о ней. Сейчас же надеемся, что наш небольшой справочный материал поможет не запутаться во всех тонкостях маркетинговой политики nVidia.


Самый младший член большой семьи GeForce 2

СКРОМНОСТЬ – НЕ ПОРОК

Несмотря на то, что компании активно сражаются на рынке топовых решений, средний пользователь обычно останавливает свой выбор на платах среднего класса, имеющих оптимальное соотношение цена/производительность. Одним из таких «общедоступных» решений и является скромная GeForce FX5700.


ASUSTeK GeForce 3. Коротко и ясно

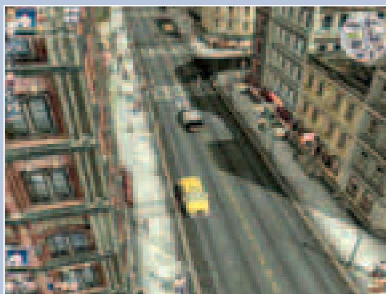

Один из последних GeForce 2

Текст: Святослав Торик

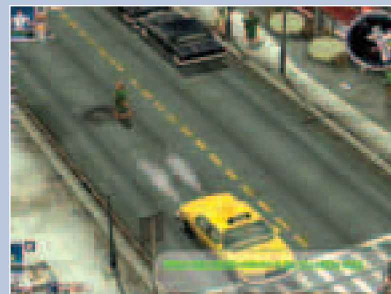
GANGLAND

Нажми тильду (~), чтобы получить доступ к консоли, затем вводи коды.

cheat loonies – получить гангстера с двумя томмиганами
cheat iwillmakethefamilyrich – получить адвоката
cheat iwillripyourarmsoff – получить боевика
cheat youlittlehottieyou – получить проститутку
cheat pocketsfullofdough – получить бизнесмена
cheat youhadbetterwearkevlar – получить Черную Вдову
cheat ihavetenpoundfists – получить вышибалу



cheat likeatonofbricks – получить бомбера
cheat youwillbestunned – получить убийцу
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine – получить вора
cheat thegreatvassilizaitsev – получить снайпера



cheat iknowodintoo – получить ниндзя
cheat kidiseeeverything – отключить туман войны
cheat wowitsgreattobetheboss – режим Бога
cheat needmorelead – 1000 единиц каждого ресурса
cheat youbetterpay – $100,000

UNREAL TOURNAMENT 2004

Данные коды работают только в режиме сингла. Нажми тильду (~) и введи в консоли следующие коды.
allammo 999 – патроны для всего оружия
allweapons – все оружие
playersonly – остановить таймер
god – режим Бога
killbots – убить ботов
ghost – прохождение сквозь стены
fly – режим полета
walk – нормальный режим
summon xweapons.redeemerpickup – дает redeemer
summon onslaught.onsavrilpickup – дает avril
summon xweapons.bioriflepickup – дает bio rifle
summon xweapons.flakcannonpickup – дает flak cannon
summon onslaught.onsgrenadepickup – дает grenade launcher
summon xweapons.painterpickup – дает ion painter
summon xweapons.sniperriflepickup – дает lightning gun
summon xweapons.linkgunpickup – дает link gun
summon onslaught.onsminelayerpickup – дает mine layer
summon xweapons.minigunpickup – дает minigun





summon xweapons.rocketlauncherpickup – rocket launcher
summon xweapons.shockriflepickup – дает shock rifle
summon utclassic.classicsniperriflepickup – дает sniper rifle
summon Onslaught.ONSHoverTank – дает Goliath
summon Onslaught.ONSPRV – дает Hellbender
summon xweapons.supershockriflepickup – дает instagib shock rifle
summon Onslaught.ONSHoverBike – дает Manta
summon Onslaught.ONSAttackCraft – дает Raptor
summon Onslaught.ONSRV – дает Scorpion
summon OnslaughtFull.ONSGenericSD – дает секретное оружие
FOV X – меняет угол зрения на X
switchteam – сменить команду
open X – открыть карту X
setgravity X – смена гравитации
setjumpz X – высота прыжков
setspeed X – скорость игры
slowmo X – режим slo-mo
togglefullscreen – переключение между полноэкранным режимом и оконным режимом отображения

BATTLEFIELD 1942

Если тебе надоело каждый раз смотреть заставочные логотипы и ролики при старте игры, ты можешь избавиться от этого двумя способами.
Вариант 1: зайди в основную директорию с ***Battlefield 1942*** и переименуй или удали директорию **Movies**. От греха подальше лучше переименовать в **Movies1**. Тогда в случае неполадок ты сможешь быстро восстановить исходное состояние игры.
Вариант 2: если ты вынес на рабочий стол ярлык на игру, открой его свойства (Properties). Допиши в строку с исполняемым файлом **+restart 1**
Оба варианта работают для любых версий и модификаций Battlefield 1942, включая недавно вышедший Battlefield: Vietnam.

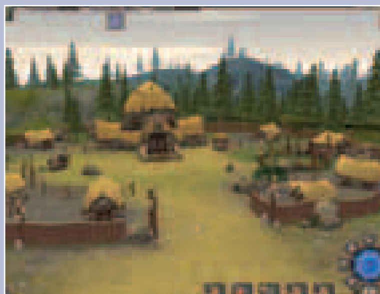




МАГИЯ ВОЙНЫ

Трудно быть боевым магом среди себе подобных агрессивных коллег. Очень уж неуютно. Но мы готовы помочь тебе.
Во время игры нажми Enter, чтобы вызвать консоль, и вводи следующие чит-коды.

EasyWin – моментальная победа в миссии
ShamefulLoss – моментальный проигрыш в миссии
arisemywarriors – добавить воинов
iamgreatcornholio – добавить больше опыта
gimmegimmegimme – добавить 1000 единиц золота
perfectwarrior – добавить кибернетического воина
brainstorm – эффект скрыт от постороннего наблюдения
exit – моментальный выход из игры





LIONHEART

Если ты обладаешь хорошей реакцией, а твой персонаж – отличным оружием, то ты можешь попробовать следующий полезный трюк.
Возьми оружие из инвентаря и положи его в один из слотов над индикатором здоровья. Для начала положи его в первый слот. Теперь, во время атаки, кликни на рядом стоящей цели – ты нанесешь удар. А теперь быстро-быстро нажми клавишу «1» и не менее быстро опять щелкни на противнике. Повтори указанный прием.
Вся фишка в том, что после такого удара параметр «восстановление после нанесения удара» не срабатывает. Причем это действует не только на холодное оружие, но и на луки с арбалетами. Если твоя реакция поистине божественна, ты сможешь повторять этот трюк до четырех раз за удар. Как уже говорилось, все зависит от твоей реакции. Удачи!

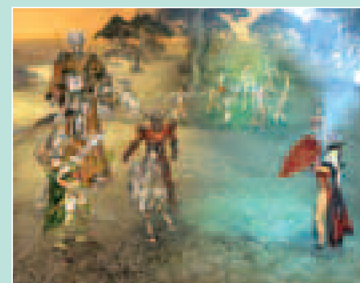


SPELLFORCE

Во время игры нажми «]» или «+», чтобы открыть консоль. А затем вводи коды.

Application:SetGodMode(1) – режим Бога
Application:FastHeroCast(1) – быстрый вызов героев
Application:SetNoManaUsage(1) – бесконечная мана
Application:GiveMeGoods(99999) – 99999 всех ресурсов
Application:SetBuildingFastBuildMode(1) – быстрая постройка
Application:SetFigureTechTreeMode(0) – тренировка улучшенных воинов
Application:SetBuildingTechTreeMode(0) – постройка любого здания
Atmosphere:TimeLock(1) – заморозка времени суток
В скобках некоторых кодов указана смена позиции кода. (1) означает «включен», (0) означает «выключен».

Режим отладки
Нажми левую клавишу Control и клавишу D, чтобы включить режим отладки. Зажмите Control и нажимай W, E, R или S, чтобы включить ту или иную функцию отладчика.



КНЯЗЬ ТЬМЫ

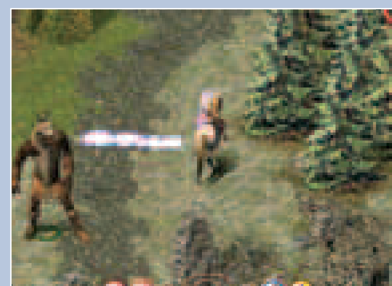
Для полной версии
В свойствах ярлыка игры пропиши после названия исполняемого файла строчку /CHEATS=1, запусти игру и нажми тильду (~). В открывшейся консоли набери коды:

sys cheats 963 – активировать режим кодов
cheat lord – режим Бога
cheat sucide – суицид
cheat teleport – телепорт
cheat tp – телепорт

Для демоверсии
Проведи те же операции для ярлыка демоверсии игры.



SYS CHEATS=1 – активировать режим кодов
CHEAT GOD – режим Бога
CHEAT RARE – получить редкие вещи
CHEAT upgrade – все апгрейды для выбранного героя
CHEAT ADDGOLD=X – добавить X золота
CHEAT ADDEXP=X – добавить X опыта



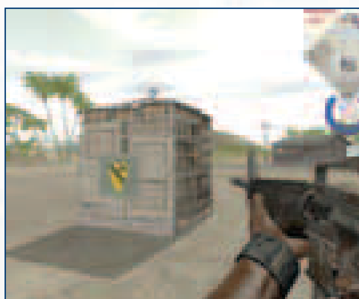
CHEAT SETLEVEL=X – установить уровень X для персонажей
CHEAT SETHEROLEVEL=X – установить уровень X для героя
CHEAT FOGOFWAR – отключить туман войны
CHEAT DAMAGE – здоровье = 1
SYS FPS – показать кадры в секунду

BATTLEFIELD: VIETNAM

ПРАВИЛА БОЯ

Солдат, впереди тебя ждет одна из самых напряженных и кровопролитных войн нашего времени. Скорее всего, ты сдохнешь в первом же бою, если тебя, конечно, не застрелят из жалости твои однополчане в казарме. Но, поскольку нам пригодится пушечное мясо, чтобы заваливать им оборонительные укрепления врага, мы проведем краткий инструктаж, который способен помочь тебе там, в аду Вьетнама. Не думай, что ты сразу станешь машиной смерти – но из сопливого новичка в более-менее сносного солдата ты все же превратишься. Достань блокнот, если умеешь писать, и слушай сюда!

БОЛЬШОЙ ЯЩИК



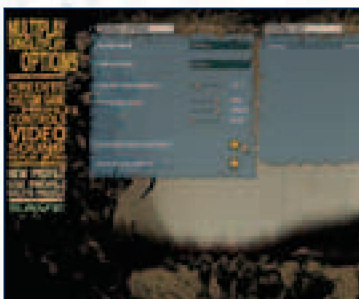
Чертовы узкоглазые выдумали рыть тоннели? У нас есть что им противопоставить! На некоторых наших базах (в зависимости от карты) лежат большие ящики, обтянутые сеткой. Садись в вертолет, солдат, цепляй такой ящик (правой клавишей мыши опускаешь цепь, зависаешь над ящиком, ждешь зеленого сигнала в углу справа) и неси туда, где ты хочешь устроить нашу маленькую базу. Будь осторожен – наш мобильный респаун более заметен, чем проклятые туннели, так что прячь его получше. Кстати, подобно респауну можно переносить по воздуху и нашу технику.

ТОННЕЛИ



Чтобы всегда заставать проклятых янки врасплох, используй тоннели. Выбери класс «инженер с лопатой» и жди, пока рядом с одной из контрольных точек твоей команды не появится еще одна (происходит это отнюдь не сразу). Теперь возрождайся на этой новой точке и смотри под ноги – увидишь люк в земле с воткнутой лопатой. Жми «подобрать» (G), иди в то место, где хочешь поставить новый респаун, выбирай лопату и используй ее. Выбирай место для респауна разумно – недалеко от вражеской контрольной точки, которую требуется захватить, но вне зоны видимости солдат, на ней возрождающихся.

ИНТЕРФЕЙС



Главное, салага, во время сражения всегда знать где находятся твои товарищи и контрольные точки уровня. Чтобы не лазать каждую секунду в карту, нажми клавишу Q, которая значительно облегчит тебе жизнь. Кроме того, заучи новые голосовые команды, потому что тех, которые висят у тебя сверху экрана, совершенно недостаточно для нормального боя. Для этого иди в Options, там Profiles и выдели пункт Expanded Radio Commands. После этого клавиши F1-F8 предоставят доступ к расширенным голосовым командам.



Текст: Иван Закалинский

ВЕРТОЛЕТЫ



Запомни, солдат, самое страшное на этой войне – это человеческая жадность. После тупости, конечно. Добежал, роняя слюни, до вертолета быстрее всех в команде? Не торопись подниматься в воздух! Дождись своих товарищей (хотя бы одного) – тогда у тебя в кабине будет сидеть стрелок, а это, между прочим, повышает работоспособность вашей вертушки вдвое. Особенно эффективно сажать двоих на «Кобру» – стрелок сможет запускать ракеты с тепловым наведением на цель.

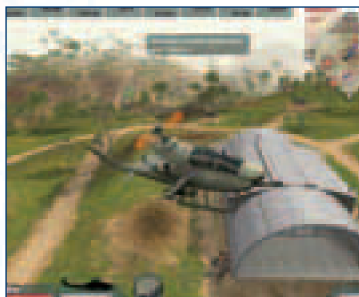


ЛОВУШКИ



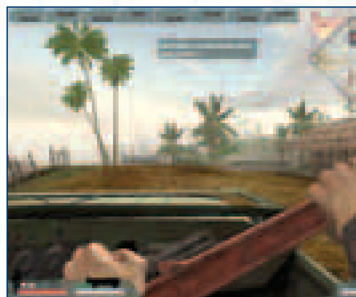
Запомни, инженер народного Вьетнама, наша сила – не в тупой огневой мощи. Мы хитры, мы изворотливы, и нас много – это надо использовать! Кроме того, мы выросли в этих джунглях и прекрасно знаем, как надо охотиться на белого зверя. Ставь на подходах к своей базе Punji – эти колья моментально убивают солдат противника, неосторожно наступивших на ловушку. Не вытягивай заграждения из них в одну сплошную линию, лучше сделать из них «лесенку» – так проще обхитрить глупых янки. Не забывай минировать технику при отступлении при помощи Booby trap.

И ОПЯТЬ ВЕРТОЛЕТЫ



Если ты расстрелял в молоко весь свой боезапас, то новые ракеты и нагоняй от начальника службы материального обеспечения можно получить на родной базе – надо только аккуратно приземлиться на одну из вертолетных площадок. Поверь мне, ты угробишь не один вертолет, пытаясь это сделать, так что будь, черт побери, осторожен! Кроме того, если вдруг вся твоя команда на передовой, и на место стрелка сесть некому, набери высоту побольше, быстро переключайся на место стрелка (цифра «2») и разряжай во врага боекомплект. Не забудь вовремя переключиться на пилота (цифра «1»).

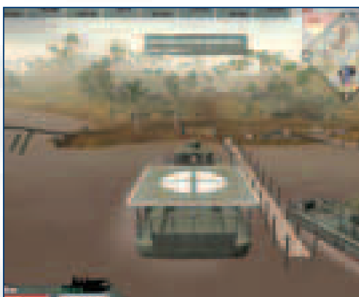
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАССАЖИРОВ



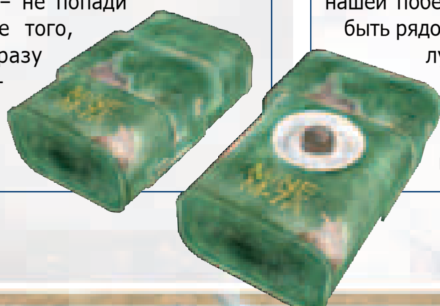
Хороший солдат должен уметь использовать любую возможность повышения эффективности своего участия в бою! Исходя из этого, штаб разработал следующую тактику, которую можно и нужно применять при передвижениях на джипах и бронетранспортерах всех участвующих в конфликте сторон. На этих транспортных средствах есть места для стрельбы из ручного оружия (десантный отсек БТР и сиденье справа от водителя на джипе). Посади туда инженера с гаечным ключом – и любые повреждения транспортного средства можно будет починить прямо на ходу.



СЛЕДИ ЗА РЕСПАУНОМ ВРАГА!



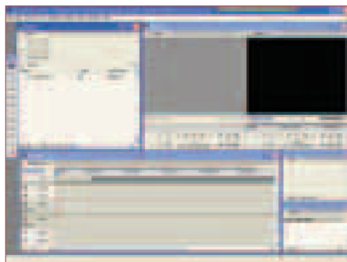
Если проклятая пехота врага постоянно штурмует одну из наших контрольных точек, стоит задуматься: а не стоит ли где-то рядом их мобильный респаун? Советую прочесать местность и уничтожить эту проклятую штуку как можно скорее. Только будь осторожен – не попади под респаун противника! Кроме того, захватив вражескую базу, сразу уничтожь все транспортные средства, на которых можно возрождаться (транспортный вертолет Ми-8 и огромный катер).



СКОРЕЕ ЭТИКА, ЧЕМ ТАКТИКА

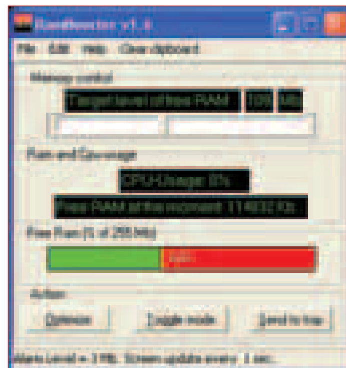


Запомни, солдат, если я увижу, что ты стоишь на месте возрождения вертолетов у нас на базе и ждешь, пока «отреспаунится» очередная вертушка, я лично выпущу в тебя ленту из M60. Пока твои соратники кладут свои жизни на алтарь нашей победы в окопах на передовой, ты, салага, должен быть рядом с ними. Мы все знаем, как весело разрезать голубое небо лопастями винта и гадить врагам на головы своими ракетами, но это не повод отсиживаться на базе во время сражения! Запомни главное: ни один вид техники не устоит против грамотно играющей пехоты!



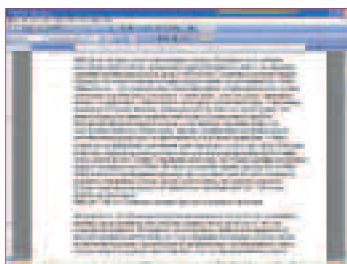
Adobe Premiere PRO Trial

Наш золотой гвоздь программы! Штуковина, без которой невозможна нормальная работа с видео. Все прочее - от лукавого! Перед тобой – демонстрационная версия самого известного супер-мега-гигапрофессионального видеоредактора Adobe Premiere, давно уже ставшего стандартом в своей области. Умеет абсолютно все и даже больше. Удобнейший и идеальнейший инструмент для всех типов видеомонтажа. Линейный и нелинейный монтаж, огромное количество встроенных эффектов и возможность подключения самых разнообразных плагинов, возможность тесной интеграции с другими продуктами Adobe. Кстати, в триальной версии доступны абсолютно все функции полной, правда, работает она только 30 дней...



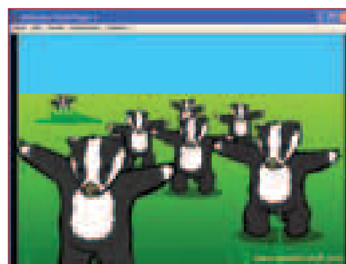
RAM Booster

Не секрет, что многие громоздкие и криво написанные программы, в особенности современные, не в меру прожорливые игры, после того как их закрывают, имеют свойство оставлять в оперативке много ненужной информации, существенно замедляя работу компьютера. А мы поступим хитро – поставим Ram Booster, нажмем волшебную кнопочку, и количество свободной оперативки резко увеличится. Главное, не переусердствовать и не пытаться освободить всю оперативку разом – сия процедура чревата банальным зависанием. Очистим оперативную память от всяческой скверны!



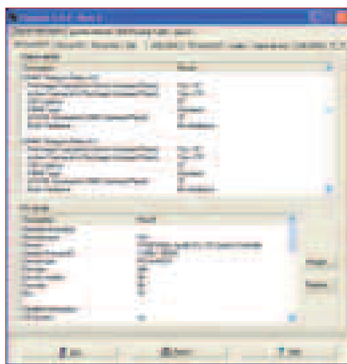
602 PC Suite

Полнофункциональный и, к тому же, бесплатный (совсем бесплатный! Абсолютно бесплатный!!!) офисный пакет для тех, кому поднадоел громоздкий, глюковатый и отнюдь не халявный Microsoft Office. В состав пакета входят: текстовый редактор, полностью совместимый с документами Word и обладающий всеми необходимыми функциями, редактор электронных таблиц типа Excel, фотоальбом-смотрелка и ряд вспомогательных программ, выполненных на самом высоком уровне. Все что должно быть в серьезном пакете! Занимает мало места, совершенно не позволяет себе глючить, очень шустро работает, приятно смотрится, не достает пользователя бесполезными функциями и излишней самостоятельностью.



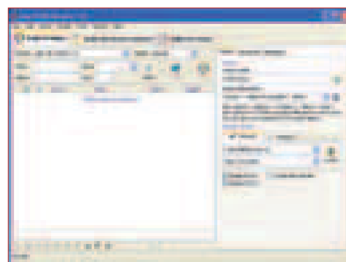
Millenium Flash Player

Флэш победно шествует по планете! Уже не осталось человка, который бы не приобщился к этому виду цифрогого искусства.
А тебе не надоело смотреть тормозящие флэшки, не имея возможности прокрутить ролик или сохранить его в exe-файл, дабы отправить менее продвинутому другу? На помощь приходит миниатюрный, шустрый и удобный проигрыватель swf-файлов. Работает отдельно от браузера и выгодно отличается от стандартного Marcomedia Flash Player с его небогатыми возможностями. Например, позволяет конвертировать файлы, сохранять флэшки в exe-файлы, воспроизводить ролики покадрово, ставить на паузу и работать с флэшкой как с обычным видео.



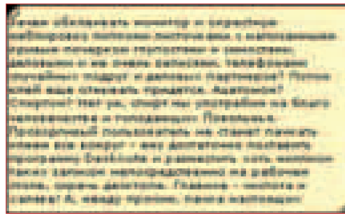
Chip Note

Уверенный ответ коммерческим тестовым пакетам. Миниатюрная бесплатная тестовая программка, способная за пару секунд собрать и выдать в доступной форме на экран абсолютно всю информацию о твоем компьютере. От частоты процессора до распределения прерываний и исчерпывающей информации о каждом модуле оперативной памяти, каждом чипсете, каждом вентиляторе, конденсаторе, винтике, шпунтике, заклепочке... Не может похвастаться супер-красивым внешним видом, зато количество и качество информации тебя приятно удивит. Не так красиво, как SiSoft Sandra, зато халява!



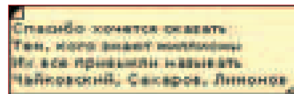
EZ CD-DA Creator

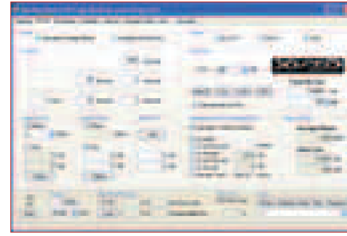
Очередной представитель универсальных музыкальных рипперов-кодеров. Вытаскивает всю информацию с аудио компактдиска, после чего позволяет закодировать музыку в любой из доступных форматов, например, mp3 (требуются соответствующие установленные кодеки, например Lame). Очень удобен в работе, обладает интуитивно понятным интерфейсом, названия треков на диске может автоматически скачивать из баз в интернете. Работает со всеми существующими дисководами, и никаких проблем с рипаньем даже изрядно потертых дисков не возникает, что архиприятно. От аналогичных программ отличается чрезвычайно дружественным интерфейсом, гибкостью настроек и надежностью.



FreeNote

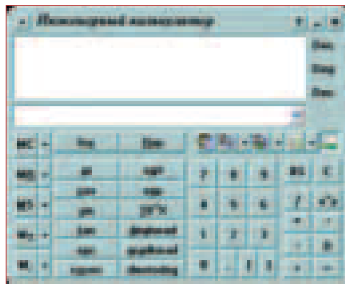
Зачем обклеивать монитор и окрестную меблировку липкими листочками с написанными кривым почерком глупостями и умностями, деловыми и не очень записями, телефонами случайных подруг и деловых партнеров? Потом клей еще отмывать придется. Ацетоном? Спиртом? Нет уж, спирт мы употребим на благо человечества и голодающих Поволжья. Прозорливый пользователь не станет пачкать клеем все вокруг – ему достаточно поставить программу Desknote и разместить хоть миллион таких записок непосредственно на рабочем столе, сиречь десктопе. Главное – чистота и халява! А, между прочим, пачка настоящих липких бумажек стоит шесть рублей. Не говоря уже о спирте...





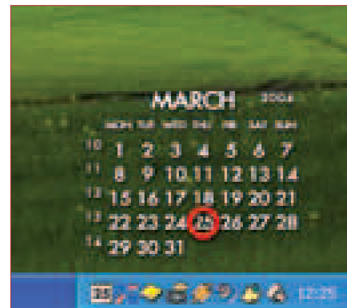
Gordian Knot + Codec Pack

Не всякий может себе позволить переписать взятый на один вечер DVD с редким фильмом на аналогичный носитель. А ведь заиметь какой-нибудь раритетный киношедевр в свою коллекцию хочется неимоверно. Здесь на помощь киноманам и приходит данная программулина. Монструозный инструмент для перекодировки DVD-фильмов во всенародно любимый формат DivX. Программа очень навороченная и сложная, требует установки кучи кодеков и дополнительных утилит (так что при старте включай все галочки), и заработает только у того, кто внимательно прочитает инструкцию. Отдельно рипается и кодируется картинка, отдельно звук, отдельно субтитры. Все эти параметры поддаются множеству настроек, в которых легко запутаться. Как говориться - RTFM!



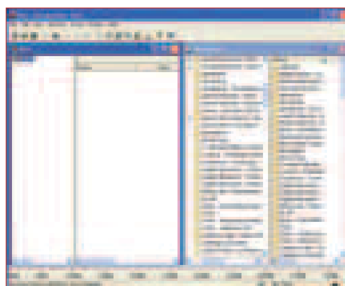
NumLock Calculator

Правильно считает десятичные, шестнадцатеричные, восьмеричные, двоичные числа; его можно использовать, например, для перевода «десятичные-шестнадцатеричные» и обратно; может округлять до необходимого числа знаков; считает выражения со скобками, тригонометрические функции (в градусах, радианах или градах), степени, время в часах, минутах и секундах, градусы и множество самых разных функций. А управляется он с цифровой клавиатуры, которая для этого и предназначена. Учитывая богатство возможностей, эта программа также очень порадует школьников и студентов, имеющих проблемы с точными науками или просто ленивых граждан.



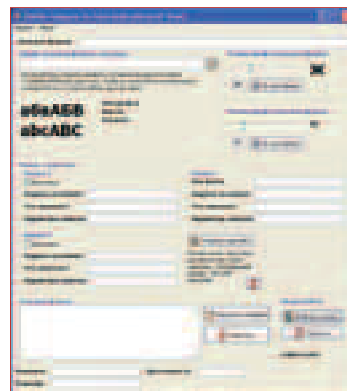
Rainlendar

Самый, на наш взгляд, достойный представитель семейства электронных календарей. Просто идеальнейший календарь. Очень красивый (особенно в черно-белом варианте с тенями), чрезвычайно органично вписывающийся в любое окружение, не мозолящий постоянно глаза, с гибкими визуальными настройками и даже возможностями органайзера. Может просто скромно висеть в углу экрана и притворяться элементом обоев. Все параметры настраиваются, можно ставить отметки и рисовать свои скины, либо скачивать уже готовые. Да еще все это и бесплатно! Теперь тебе не придется постоянно кликать по системным часам, дабы распланировать будущее.



Nero Burning Rom 6

Новая версия программы, ставшей стандартом для записи CD и DVD. Обладает самым удобным интерфейсом среди конкурентов, поражает богатством возможностей, надежностью и удобностью. Записывает диски в самых разнообразных форматах, поддерживает все известные рекордеры, работает практически без ошибок, а если оные и возникают, то пользователю предоставляется подробный отчет с советами по их исправлению. В последней версии – обновленный дизайн интерфейса и множество новых возможностей по записи DVD. Однозначно – лучшая писалка! Не обсуждается! Внушительный набор наград от ведущих мировых сайтов и журналов – тому неопровержимое подтверждение.



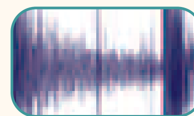
ZubFilm Pack

Ты, конечно же, замечал, что при запуске DVD-диска открывается красивое меню со всевозможными пунктами, настройками, выбором эпизодов, языков, субтитров и прочим. При этом тебе показывают всякие красивости и дают слушать музыку. А почему бы не сделать то же самое с DivX-дисками? ZunFilm Pack придет на помощь!

Программа не то что бы очень полезная, но вполне достойная внимания. С ее помощью ты можешь, записав на болванку фильм, скажем, в формате DivX, сделать ему стартер прямо как у лицензионного DVD. Интерфейс предельно прост, удобен и понятен.

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.

ЦИФРОМУЗЫКА





На протяжении многих лет разнообразные журналы пытаются развеять миф о том, что написанная программными средствами музыка – от лукавого, баловство, дилетантство и вообще гадость. Сразу скажу – не слушай этих ханжей от музыкального бизнеса, привыкших сидеть в кожаном кресле в своей домашней студии, стоимость оборудования которой в пару раз превышает годовой бюджет маленькой южноамериканской республики. Качественную профессиональную музыку на PC писать можно! Главное – разобраться, что к чему. Для начала стоит разъяснить принципы и стандарты, принятые в этой области, а затем обратим свой взор на наиболее интересные программы соответствующего толка. Мы намеренно не будем касаться суперпрофессионального софта, ибо вряд ли ты сейчас же побежишь ставить Cubase и моментально разберешься, как с ним работать. Здесь мы разберем несколько доступных и в меру профессиональных программ самого разного рода.

ПРОСТО MIDI

Основополагающим и всем рулящим, конечно, является MIDI – Musical Instrument Digital Interface. По-простому говоря, это протокол, отвечающий за взаимодействие цифровых музыкальных инструментов, не важно, реальных или виртуальных. Допустим, ты подрубаешь к компьютеру синтезатор или MIDI-клавиатуру (настоятельно советую обзавестись оной, благо стоит недорого), парочку аналоговых синтезаторов, сэмплер и еще что-нибудь полезное в хозяйстве. Все эти девайсы взаимодействуют между собой через предварительно установленную на твоем компе программу-секвенсер (яркие представители – Steinberg Cubase, Emagic Logic Audio и Cakewalk), в секвенсере прописывается и сохраняется вся информация о производимых над инструментами операциях. Грубо говоря – включил запись, сыграл мелодию, повертел какую-нибудь ручку, и по нажатию волшебной кнопочки play вся последовательность действий будет повторена. Разумеется, весь список операций впоследствии можно подкорректировать вручную. Ну, а теперь – самое главное: напомню, все устройства могут быть виртуальными! К тому же секвенсеру подключаются программы-синтезаторы, программы-сэмплеры, модули эффектов и еще черт знает что. Главное – не слишком слабая машина и звуковуха помоложе, чем Gravis Ultrasound (SB Live! или Audigy для домашнего творчества подойдут отлично). Ко всем современным программным секвенсерам запросто подключаются многочисленные VST- и DX-модули, которые могут играть роль абсолютно любого инструмента или прибора, хоть программный эмулятор бас-гитары, хоть ревербератор, хоть аналоговый синтезатор, по своим возможностям не уступающий реальному собрату за пару тысяч евро.

ТРЕКЕРЫ И КО

От профессионального стандарта перейдем к менее профессиональному. Трекеры появились на заре всеобщей компьютеризации и особенно были любимы деятелями демо-сцены. Процесс написания композиции в трекере выглядит следующим образом: загружаем абсолютно любой звук и играем этим звуком мелодию (при помощи внешней клавиатуры, роль которой может играть любой более-менее современный синтезатор, либо с обычной компьютерной клавиатуры), потом загружаем еще один звук и играем другую мелодию, басовую линию, например. Добавляем по вкусу барабанов и тарелок, пару эффектов и простейший трек готов. Естественно, каждый звук поддается тонкой настройке, от громкости и высоты тона до частоты и ручного изменения формы волны. Доводишь все до кондиции, после чего наслаждаешься результатом. Надо отметить, что трекеры активно использовались и используются в игровой индустрии, например, великолепнейший саундтрек к Unreal был написан исключительно в Impulse Tracker'е, а компания Starbreeze Studios, недавно порадовавшая нас игрой Enclave и выпустившая только что Knights of the Temple, и вовсе является автором самого известного Fast Tracker'а. Трекерной музыкой занимались и финны Remedy, в бытность свою демо-группой.

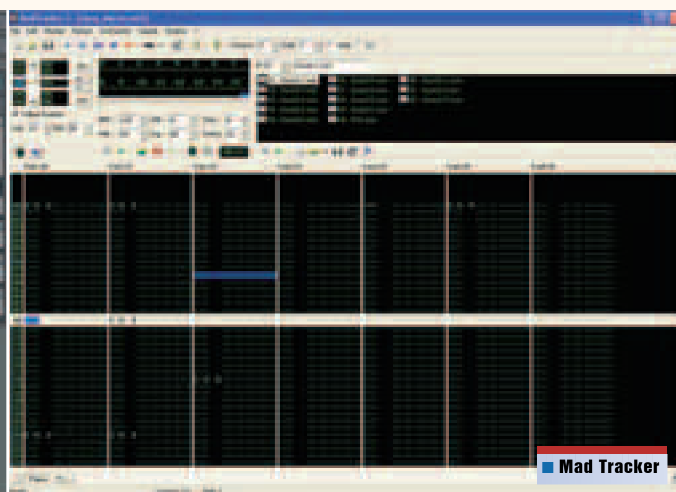
Плюсы трекеров – широчайшие возможности использования любых звуков в различных комбинациях, простота в использовании, минимальные системные требования. Минусы – не самое высокое качество звука, ограниченные возможности обработки звука, невозможность использования дополнительных модулей, никакого намека на синтез...

Другое дело – появившиеся в конце 90-х многофункциональные трекерообразные программы, типа Fruity Loops или BUZZ, совмещающие в себе типично трекерный

СПЕЦТЕРМИНОЛОГИЯ

MIDI – Musical Instrument Digital Interface – протокол связи между цифровыми музыкальными инструментами.
Сэмпл – любой звуковой файл ограниченного размера.
Секвенсер – программа, при помощи которой управляются и синхронизируются другие музыкальные устройства, как реальные, так и виртуальные.
Синтезатор – устройство, состоящее из генераторов звука и фильтров в различных комбинациях. Изменяя настройки оных, можно самостоятельно создавать самые разнообразные звуки – это аналоговый синтез. Цифровой же синтезатор использует фиксированный набор заранее записанных звуков, а в ряде случаев позволяет их изменять при помощи фильтров.
Фильтр – устройство, отсекающее определенные частоты.
Осциллятор – устройство, генерирующее звук определенной формы волны. Используется обычно в связке с фильтром.
Сэмплер – прибор или программа, в которую загружаются сэмплы, которые впоследствии можно использовать как самостоятельные музыкальные инструменты.
Плагин – программа, не способная работать самостоятельно и подключаемая к другим. Как правило, в виде плагинов делаются синтезаторы и процессоры эффектов.


FL Studio


Mad Tracker

принцип написания музыки с широкими возможностями обработки звука и синтеза. Об этом мы еще поговорим.

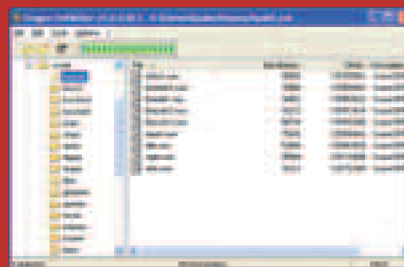
ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

Нельзя обойти стороной и такое, с позволения сказать, явление, как программы-сводилки. Родоначальником этого безобразия стала немецкая Dance Machine, породившая впоследствии серию продуктов вроде eJay. Программы такого рода примитивны до безобразия. Просто расставляем по дорожкам готовые музыкальные отрывки, записанные с одинаковой скоростью, которые поставляются вместе с программой. Возможности – минимальнейшие, все треки абсолютно идентичны, ибо сэмплов в комплекте мало. Дабы хоть как-то разнообразить свою продукцию, разработчики добавляют совершенно ненужные функции, типа рисования граффити в HipHop eJay. Программы данного рода прошу музыкальными не считать, ибо это, скорее, игры. Нечто подобное при желании можно и на Flash сделать. Хотя некоторые несознательные элементы вовсю используют это безобразие, а один «отморозок из глубинки» умудрился даже выпустить четыре альбома, «написанных» исключительно в Dance Machine. Отличить одну композицию от другой оказалось нелегко...

Ну, а теперь перейдем от теории, так сказать, к практике и рассмотрим несколько полезных музыкальных программ.

КАК СДЕЛАТЬ РЕМИКС НА ЛЮБИМУЮ ТЕМУ ИЗ ИГРЫ?...

Для этого вооружись программой Dragon Unpacker, желательно последней ее версией. С ее помощью залезь в необходимый архив игры (идентифицируется по большому размеру, либо по расширениям типа rez или pak, ну, или по волшебному слову music в названии файла). В



структуре архива ты легко разберешься, теперь сохрани на диск нужный трек в том формате, в каком он есть, при помощи той же Sound Forge, открой его и сохрани файл в формате WAV. Вырежи ключевые куски, которые собираешься использовать в ремиксе, сохрани их. Затем загрузи полученный сэмпл в понравившуюся программу, например, во Fruity Loops или Reason, а еще проще в Mad Tracker, попробуй определить скорость композиции (включаешь встроенный метроном параллельно с играемым сэмплом и подгоняешь скорость), тональность (давишь ноту «до», меняя тональность инструмента до получения гармонично звучащего сочетания – требуется некоторый музыкальный слух) – и... можешь творить! Навешай барабанов и тарелочек, пищалок и хрюкалок, сделай модную басовую линию, а сами сэмплы из игры пропусти через какой-нибудь эффект.

FL Studio

Много лет назад эта программа называлась Fruity Loops и задумывалась как простенькая драм-машина для создания лупов. За прошедшее время сей продукт разросся вширь и вглубь, превратившись в универсальный музыкальный комбайн, умеющий абсолютно все. Принцип работы, в общем-то, как и у трекера, только дорожки расположены горизонтально. На каждый канал, чье количество ничем не ограничено, загружается либо сэмпл, либо виртуальное устройство. Ноты можно расставлять непосредственно по каналу, зажимая кнопки, либо на Piano Roll – как в самых профессиональных программах. Запись пошаговая или в реальном времени, с помощью встроенного метронома. Все действия также записываются в реальном времени и могут быть отредактированы.

В комплекте поставляется огромное количество сэмплов и различных модулей, от синтезаторов до процессоров эффектов, в том числе и такие известные продукты как синтезаторы



SimSynth



Junglist



Reason

Reaktor

SimSynth или TS-404. Нельзя не отметить, что в каждой новой версии количество стандартных модулей увеличивается. Кроме того, FL Studio позволяет успешно использовать VST- и DX-плагины, что открывает еще более широкие возможности. В качестве приятного бонуса – готовый трек можно сразу сохранить в mp3 при помощи встроенного кодека. Чтобы тебе было легче разобраться в работе с этой программой, разработчики не поленились и сделали подробнейший хэлп, массу файлов с примерами, и включили в комплект кучу композиций различных авторов, так что удобнее всего будет посмотреть, как это делают другие.

Mad Tracker

На наш взгляд – лучшая на сегодняшний день реализация классического трекера. Идеальный вариант для начинающего компьютерного музыканта, с помощью которого можно разобраться в основных принципах и впоследствии перейти на более мощный софт. В наличии абсолютно все функции «старичков» типа Fast Tracker, даже клавиатурные команды те же, при этом качество звука на порядок выше, настроек для каждого сэмпла больше, плюс на каждый канал можно вешать по одному эффекту, от эха до френджера или фильтра (плюс отдельный фильтр для каждого инструмента, при желании). Управление эффектами осуществляется при помощи кривых. В качестве инструментов можно использовать банальные wav-файлы или старенькие xi-инструменты, плюс кучу других малоизвестных форматов, включая собственный. Главный минус – качество звучания. Никакого объема, забитые верхние частоты и невозможность сделать нормальный глубокий бас. В новых версиях разработчики клятвенно обещают сделать новый звуковой движок профессионального уровня, а также внедрить поддержку плагинов, что было бы и вовсе гиперсказочно. В незарегистрированной версии отсутствует возможность сохранения композиции в аудиофайл, что, в принципе, не беда для обладателя нормальной мультидуплексной звуковухи – включил трек и записывай его хоть в виндовый «фонограф».

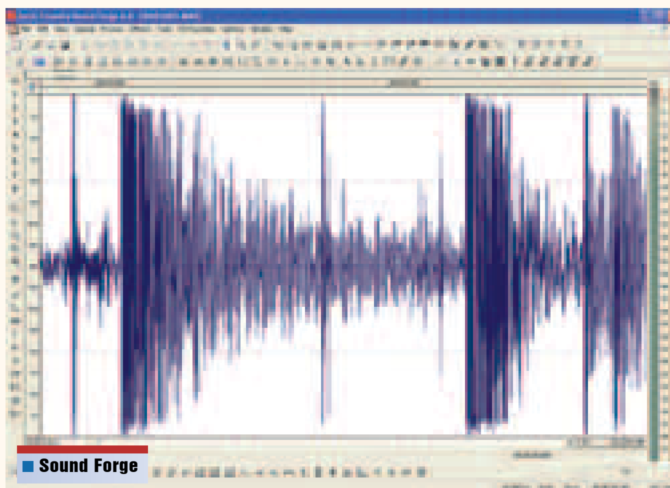
Reason

Полноценная виртуальная студия от создателей легендарного ReBirth – программного эмулятора не менее легендарного синтезатора Roland TB-303.
Reason представляет собой бесконечно расширяемый набор полнофункциональных музыкальных инструментов, подсоединяемых к огромному микшеру, полностью настраиваемых и отлично взаимодействующих между собой. Например, мощная драм-машина ReDrum с возможностью загрузки любых звуков и настройки каждого в отдельности, полноценный виртуально-аналоговый полифонический синтезатор Subtractor, при помощи которого можно сделать практически любой звук, или такая оригинальная вещица, как проигрыватель лупов DrRex, позволяющий менять скорость лупа, не меняя тональности. Ко всему этому добру прилагается набор необходимых эффектов, как-то: ревербераторы, фленджеры, компрессоры и прочее. Интерфейс более чем удобен, но работать с этой программой можно только при наличии внешней клавиатуры, иначе намучаешься.

ЧТО ЕЩЕ?

B4 Organ

Разумеется, в этом материале рассмотрена лишь малая часть музыкальных программ. Если эта тема тебя действительно заинтересовала, то, со временем перейдя на профессиональные форматы, придется делать выбор между секвенсерами Cubase и Cakewalk или же несколько оригинальным Logic Audio. В качестве синтезаторов обязательно обрати внимание на продукцию компании Native Instruments, особенно на программы Absynth, FM7, Battery. Для тех, кто попроще, существует великое множество трекерообразных программ, наиболее достойными из которых можно назвать Buzz, Psycle и ReNoise. Из звуковых редакторов наибольший интерес представляют Gold Wave и Cool Edit Pro.
Все программы, представленные в этом обзоре, ты найдешь на нашем диске, кроме того, регулярно заглядывай в рубрику SOFTБЛОК, где частенько встречаются различные музыкальные софтины.



Sound Forge

Запись осуществляется в реальном времени через довольно простой секвенсер. Криво сыгранную партию можно выровнять функцией квантанизации. Все операции над органами управления также могут быть записаны и отредактированы. Вместе с программой поставляется весьма внушительный банк очень качественных сэмплов на все случаи жизни и разнообразных пресетов для синтезаторов, а также демонстрационные треки, позволяющие разобраться, что к чему.

Reaktor

Следующий участник – самый мощный и многофункциональный синтезатор. Истинный простор для музыкально-инженерного творчества! Может быть использован в качестве источника сэмплов для трекерщиков, а также в связке с другими программами по MIDI-протоколу или в качестве DX-плагина. Основное отличие «Реактора» от многочисленных аналогичных продуктов заключается в том, что здесь ты сам создаешь собственный синтезатор, а не настраиваешь уже готовый. В твоем распоряжении огромное количество всевозможных генераторов, модуляторов, фильтров, осцилляторов, кнопочек, лампочек, ручек... Если все это грамотно взаимосоединить (изучай туториал!), может получиться уникальный инструмент. Кроме того, существует масса уже готовых синтезаторов, многие из которых точно имитируют реально существующие прототипы, стоящие бешеных денег. Так что углубляться в изучение физики синтеза тебе вовсе не обязательно – вполне можешь воспользоваться тем, что уже соорудили другие.

Sound Forge

Ни один музыкант не обойдется без звукового редактора. Оптимальным выбором, пожалуй, станет Sound Forge. Грубо говоря, это сильно навороченный вариант стандартной виндовской программы звукозаписи, за многие годы существования вылизанный до идеала и умеющий все-все-все. Основное предназначение этой программы – запись музыкальных отрывков с внешних источников или обработка уже существующих записей. Например, тебе нужно записать гитарную партию. Ты подключаешь гитару к аудиовходу звуковой карты, запускаешь Sound Forge, жмякаешь кнопку записи и играешь в свое удовольствие. Потом вырезаешь из полученной записи куски, если надо – удаляешь шумы, сохраняешь в приглянувшемся формате и далее используешь в какой-либо из вышеприведенных или аналогичной программе, пропустив звук для пущего эффекта через все возможные виртуальные примочки. Функций у Sound Forge невероятное количество, при этом управление чрезвычайно удобное, в интерфейсе разберется и ребенок, а работает программа на удивление стабильно и быстро, даже с очень большими файлами. 







ДЕМОВЕРСИИ:
- ○ Dick Sucks: Terror in Titfield
- ● Joint Operations
- ○ kill.switch
- ○ Тормозилки
- ● Nitro Family
- ○ Painkiller
- ○ Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- ● Seal of Evil
- ○ Live for Speed
- ○ TOCA Race Driver 2
- ● War Times

ВИДЕО:
- ○ Driv3r
- ● Everquest 2
- ○ Ground Control 2
- ○ Hitman Contracts
- ○ Matrix Online
- ○ Rainbow Six: Athena Sword
- ○ Serious Sam 2
- ● S.T.A.L.K.E.R.
- ○ StarWars: Battlefront

ДОПОЛНЕНИЯ:
- ○ F1 Challenge 99-02
- ○ Far Cry
- ○ GTA: Vice City
- ○ Heroes of M&M IV
- ○ Impossible Creatures
- ● Mafia
- ○ Max Payne 2
- ● Neverwinter Nights
- ○ Operation Flashpoint
- ○ Starcraft
- ○ StarWars: KOTOR
- ● URU: Ages Beyond Myst

ПАТЧИ:
- ● Call of Duty
- ○ Civilization 3
- ○ Far Cry
- ○ Homeworld 2
- ○ Механоиды
- ○ Sacred
- ○ Spellforce
- ● XIII
- ○ Златогорье 2

SHAREWARE:
- ○ 3D Hockey
- ○ Alonix
- ○ Betty's Beer Bar
- ○ Crystal Cave
- ○ Diamond Drop
- ○ Doctris
- ○ AL Airplane
- ○ Flyonoid
- ○ Magic Ball
- ○ Nick the Robot
- ○ Sky Maze
- ○ Tetris 4000

SOFTБЛОК:
- ● 602 PC Suite
- ○ Adobe Premiere
- ○ Chip Note
- ○ EZCDDA Creator
- ○ Free Note
- ○ Gordian Knot Plus
- ○ Millenium Flash Player
- ○ NumLock Calculator
- ○ Nero 6
- ○ Rainlendar
- ○ RAM Booster
- ○ Zub Film Pack
- ○ FL Studio
- ○ Mad Tracker
- ○ Reaktor
- ○ Reason
- ● Sound Forge

ЭКСКЛЮЗИВ:
- ● EVE Online – 30 дней бесплатно!

А ТАКЖЕ:
Обои, скринсейверы, скины и плагины для Winamp, темы для Windows XP, flash-ролики, драйверы, редакторы, музыка.

○ на CD и DVD
● только на DVD

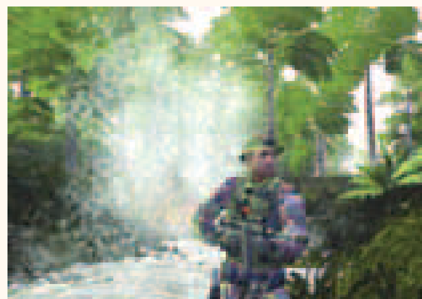
ЭКСКЛЮЗИВ





● **EVE Online** – 30 дней бесплатно!

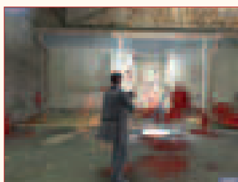
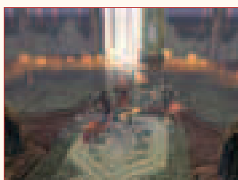
ДЕМОВЕРСИИ



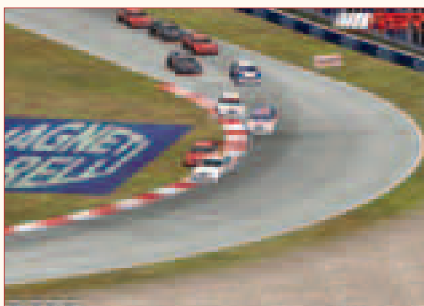
- ○ Dick Sucks: Terror in Titfield
- ● Joint Operations
- ○ kill.switch
- ○ Тормозилки
- ● Nitro Family
- ○ Painkiller
- ○ Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- ● Seal of Evil
- ○ Live for Speed
- ○ TOCA Race Driver 2
- ● War Times



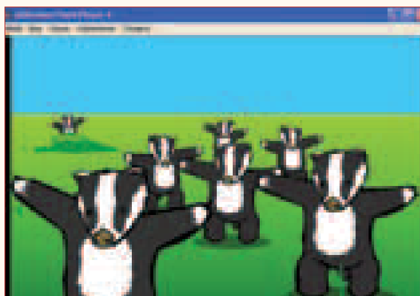
ДОПОЛНЕНИЯ

- ○ F1 Challenge 99-02
- ○ Far Cry
- ○ GTA: Vice City
- ○ Heroes of M&M IV
- ○ Impossible Creatures
- ● Mafia
- ○ Payne 2
- ● Neverwinter Nights
- ○ Operation Flashpoint
- ○ Starcraft
- ○ StarWars: KOTOR
- ● URU: Ages Beyond Myst

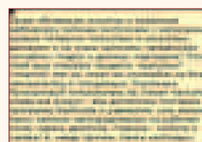
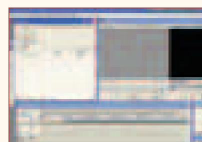


SOFTБЛОК

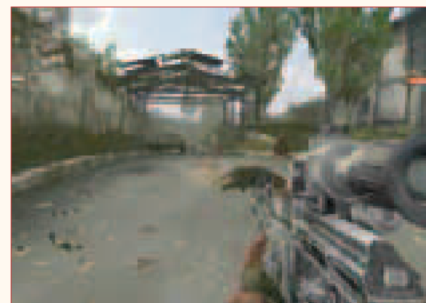


- ● 602 PC Suite
- ○ Adobe Premiere
- ○ Chip Note
- ○ EZCDDA Creator
- ○ Free Note
- ○ Gordian Knot Plus
- ○ NumLock Calculator
- ○ Nero 6
- ○ Rainlendar
- ○ RAM Booster
- ○ Zub Film Pack
- ○ FL Studio
- ○ Mad Tracker
- ○ Reaktor
- ○ Reason
- ● Sound Forge

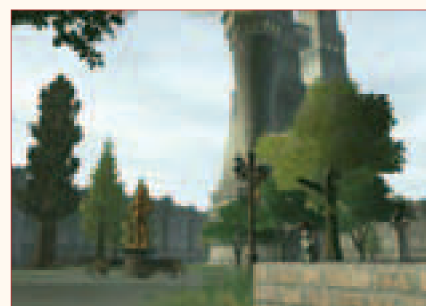


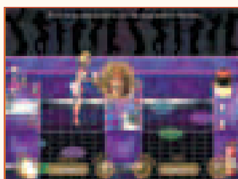
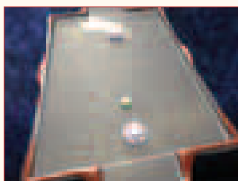
ВИДЕО



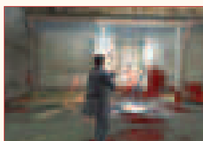
- ○ Driv3r
- ● Everquest 2
- ○ Ground Control 2
- ○ Hitman Contracts
- ○ Matrix Online
- ○ Rainbow Six: Athena Sword
- ○ Serious Sam 2
- ● S.T.A.L.K.E.R.
- ○ StarWars: Battlefront



SHAREWARE

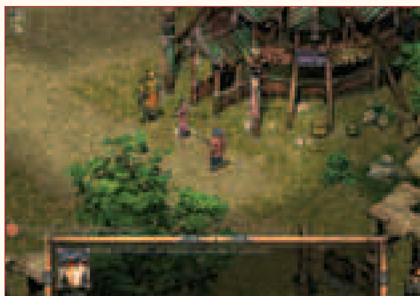



- ○ 3D Hockey
- ○ Alonix
- ○ Betty's Beer Bar
- ○ Crystal Cave
- ○ Diamond Drop
- ○ Doctris
- ○ AL Airplane
- ○ Flyonoid
- ○ Magic Ball
- ○ Nick the Robot
- ○ Sky Maze
- ○ Tetris 4000

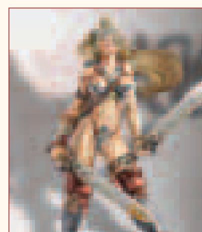
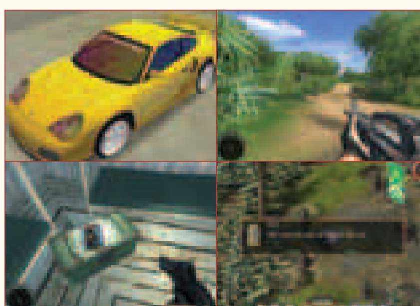




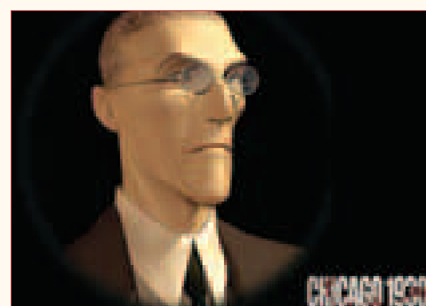
ПАТЧИ



- ● Call of Duty
- ○ Civilization 3
- ○ Far Cry
- ○ Homeworld 2
- ○ Механоиды
- ○ Sacred
- ○ Spellforce
- ● XIII
- ○ Златогорье 2

А ТАКЖЕ



Обои, скринсейверы, скины и плагины для Winamp, темы для Windows XP, flash-ролики, драйверы, редакторы, музыка.



ВСЕ ПИСЬМА ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПО ПРЯМОМУ НАЗНАЧЕНИЮ, ПОЭТОМУ НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

На письма отвечал Святослав Торик



С ходу в карьер вынужден принести глубочайшие извинения всем читателям, которые по совместительству еще и писатели. Лично я - а, порой, и вся редакция - зачитываемся вашими письмами, но опубликовать весь объем присылаемых поздравлений и ругательств мы физически не способны. Вы уж нас простите, ладно?

Святослав Торик

ПИСЬМО НОМЕРА

privet vashei redakcii vot i vse!!!

Pa>man Antsiferov ***@rambler.ru]



Привет многоуважаемому Pa><man Antsiferov! Мы с радостью прочитали ваше письмо, обратив внимание на лаконичность содержания. Признаться, мы никогда не думали о том, что можно одновременно поздороваться (privet), выразить уважительное отношение к собеседнику (vashei), обязательно упомянуть его статус (redakcii), не забыть о содержании самого письма (vot i vse), а в конце эмоционально подчеркнуть значимость и необходимость данного послания (!!!). Мы не то, чтобы польщены – мы, несомненно, рады, что среди наших читателей есть такие выдающиеся личности. Вспоминая поговорку «краткость – сестра таланта», хочется отметить несомненный писательский дар нашего читателя. С другой стороны, продолжая ту же поговорку «...и теща гонорара», с сожалением констатируем тот факт, что вряд ли дар будет употреблен с максимальной выгодой для гражданина Antsiferov. Тем не менее, мы надеемся на лучшее и желаем победителю рубрики «Письмо номера» всех благ и удачи на тернистом пути написания писем, статей, инструкций и тому подобных текстов. Не забудьте написать в электронный почтовый ящик редакции ваш полный физический адрес для получения приза.

С уважением, ваша редакция.

P.S. В качестве приза за лучшее письмо, выступает набор разноцветных авторучек и две пачки бумаги. Еще, набор цветных карандашей и упаковка ластиков. Чтобы на всю жизнь хватило.



«Приз в студию!»

Когда я открыл третий номер «PC Игр», у меня вырвался нервный смешок. Ваш журнал заслуживает внимания. Хорошо составлен + постеры + 2 наклейки + 3 CD или 1DVD – и все это за 95 рублей, неплохо. Я делю свое письмо на три пункта:

Письма: их обсуждение.

Просьбы.

Пожелания.

1. Да, некоторым не везет: родаки противные отбирают интерфейс, и вообще это лажа! У меня компа нет, но скоро будет (летом). А пока я запасаю info и picture. Вообще, я учусь на программиста, мне комп нужен не только для play. Я не поддерживаю Кузнецова. Картинки – это самое главное. И то, что они на диске тоже выложены, это cool. А вы правда сможете описать эротическую игрушку?

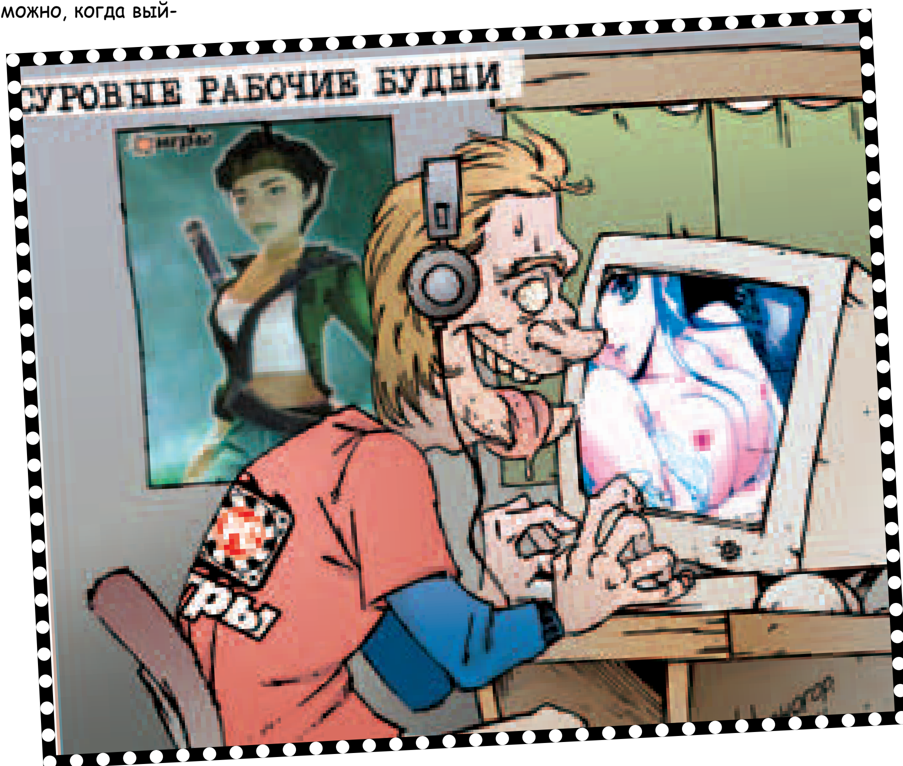
2. Запомните, я не требую, я прошу! Чтобы вы не думали, что я офигевший фанат, который вконец обнаглел. Пожалуйста, если можно, когда выйдут эти игрушки, выложите полную версию на CD: «В тылу врага», Ground Control: Operation Exodus, Tribes: Vengeance, Desert Rats vs Afrika Corps, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. Я не настаиваю, но если можно, мне было бы так приятно!

3. Желаю всего и сразу! Good luck! Astalavista!

Богданкевич Сергей



Проблема не в том, дорогой Сергей, что мы можем или не можем описать эротическую game. Проблема в том, что все наши writers хотят описывать исключительно эротические игрушки, а их, увы, крайне мало. Только отдельным lucky bastards выпадает это редкое счастье – обзор эротической игрушки! Ты даже не представляешь, какой это кайф – получить из рук editor заветную коробочку, убрать ее подальше в пакет, чтобы



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

никто не увидел, бочком-бочком выбраться из редакции и рвануть Nach Hause. А уж дома запереться на все обороты, вставить дрожащими руками диск в CD-drive, заняться инсталляцией, представляя себе самые занятные игровые моменты, вычитанные в анонсах. И вот, когда эротическая игра готова к употреблению, ты задергиваешь curtains, чтобы никто не увидел, надеваешь наушники, чтобы никто не услышал – и вперед. Если игра хорошая, то impressions от проведенной наедине ночки пересказать в обычных выражениях нелегко. Но у нас журнал приличный, поэтому люди стараются. Кстати, по поводу картинок: мощнейший orgasm наступает тогда, когда ты снимаешь картинки для иллюстраций. В такие моменты чувствуешь себя всемогущим режиссером, почти как Залман Кинг.



Следующий пункт. Запомни, я не требую, я прошу! Чтобы ты не думал, что я оголтелый фанат твоего письма, который вконец обнаглел. Пожалуйста, если можно, когда скопишь два миллиона долларов мелкими купюрами, вышли их в редакцию с пометкой «Для Святослава Торика». Я не настаиваю, но если можно, мне было бы так приятно!

Привет всем редакторам журнала «PC Игры». У меня к вам вопрос: вы опубликовываете все письма, которые вам пишут?
Денис Колев
Шесть страниц «Почты» – это круто! Но ведь это не предел?
Дмитрий Межов

Уважаемые Денис и Дмитрий, чтобы опубликовать все письма, которые нам приходят, необходимо порядка пяти сотен страниц, пятнадцати наборщиков, десяти корректоров, двух редакторов, и как минимум одного меня. Но я вам по секрету скажу одну вещь. Мы с Оранжем на днях сидели в кафе, обсуждали «Почту». И пришли к выводу, что нужно делать целый отдельный журнал, посвященный этому благородному и, несомненно, важному делу. Представьте себе: 300 страниц ежемесячно, финская типография, лучшие редакторы и заслуженные почтальоны страны. Рубрики: «Вы нам писали», где публикуются все письма, присылаемые в издательство Gameland; «Ошиблись адресом» – ответы на письма в журналы вроде Playboy, FHM, Cool и всякие «Лизы»; «Кто стучится в дверь ко мне» – рубрика про нелегкие будни российских почтальонов с интервью, скандальными разоблачениями и вскрытием международных заговоров; рубрика «Ответы на ответы», в которой публикуются ответы читателей на письма редакторов; а также конкурсы на самое дальнее письмо (определяется по штампу почтового отделения), на самое быстрое письмо, соревнования курьеров. Я уж молчу о многочисленных специальных акциях.
Это заявление следует расценивать как неофициальный анонс, ждите подробностей в ближайших номерах.

Приветствует вас «престарелый» ребенок! Так называют меня мои близкие. Пишу вам т.к. не мог не написать, по поводу (может и не «больной для всех») темы! Ребята, (извините что так, по-простому) я не хочу умалять достоинства вашего ПРОИЗВЕДЕНИЯ, т.к. купив за 115 руб. не смотря на заявленную цену (90) купить не по спекулятивно-коммерческим ценам мне не удалось (но я не жалею потраченных денежек!). Так вот, я не разочаровался, видно, что работаете вы не за пресловутое (ну и за нее конечно) СКВ, но и из-за энтузиазма, все у вас свежо, немного нагло, с нормальным чувством юмора, сдобренным здоровым скепсисом; в этом отношении усе окей. Дело в другом – я не смог получить удовольствия по полной по одной простой причине – ваш ДВД, поставляемый в комплекте с журналом, меня огорчил! Я давнишний поклонник action и ОЧЕНЬ хо-



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА



ЗДРАВСТВУЙ ДОРОГОЙ ДРУЖОК...

Пожалуйста выложите в следующих номерах на диск еще какую-нибудь подборку неудачных дублей озвучки российских игр, как вы выкладывали во втором номере. Было очень весело, особенно мне понравились дубли озвучки из Недетских Сказок ;)



ОТВЕЧАЮТ ЧИТАТЕЛИ

И чтоб мата было побольше, а то не весело будет.



ВЕРЮ И НЕ ВЕРЮ

Вот у меня в руках журнал CHIP за март этого года, на 160 странице, в разделе редакторы, написано: Святослав Торик (internet).И указан старый е-маил. В номере 03 за этот год (я про ЧИП) вашу фамилию не увидел. Но самое интересное, совершенно не ожидал встретить вас в PC играх, ведь у журналов совершенно разные специализации...
А теперь вопросы: Это действительно Вы (я почти уверен... на 99,9%)?
Как вам новое место работы?
Не жалеете, что из Chip'а ушли?



ОТВЕЧАЕТ СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Это действительно я, но тут явная ошибка верстки ЧИПа: последний раз я должен был в февральском номере «засветиться», над третьим я уже не работал. И уж над четвертым подавно. Новое место работы нравится, иначе бы я на него не перешел.
Не жалею совершенно.



ПОЙМИТЕ МЕНЯ

За что наверное многие все еще покупают «Игроманию»: всеми любимая рубрика «Программирование». Например, недавно там была опубликована статья «Как сделать новую игру на движке Vice City», и там подробно все описывалось, и ведь прикольная вещь. Поймите меня. я тоже хочу попробовать себя в роли программиста, какой-нибудь мод сделать, да и не только я, редакторов на диске мне мало!



ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ

Мы будем иногда писать руководства по редакторам карт. И постараемся написать о том, как можно попасть в игровую индустрию – где и как научиться, как и с кем подружиться и так далее.

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала

тел «понюхать» «FAR CRY», а получил в ответ на мое желание полную фригиду в виде типа ERROR на Вашем диске! НЕГОДУЮ! Надеюсь, останусь искренне ваш - TOOL1974.

TOOL74 ***@umail.ru

Здравствуй, уважаемый престарелый ребенок. Насчет энтузиазма – это ты ловко подметил. Им, родимым, живем и дышим. Придешь на работу, схватишь Эдика в охапку, пойдешь покурить – и вот он, запах родного энтузиазма! Откроешь «аську» – и полдня заряжаешься энтузиазмом. В обеденный перерыв обязательно сбегать в кафешку – насладиться кружечкой темного (но лучше светлого) энтузиазма. И ведь, что самое интересное, энтузиазм этот стоит копейки. Подойдет так невзначай Герокунст, посмотрит на тебя внимательно, нет-нет, да и стрельнет десятку на кофе – до зарплаты, естественно.

Эх, обожаю я наш заразительный редакционный энтузиазм!

А с DVD уже вроде как разобрались. По нашим данным, новый модуль оболочки диска должен работать без ошибок независимо от операционки, положения звезд в соседней метагалактике и религиозных предпочтений пользователя.


Энтузиазм прет даже во сне!

Здравствуйте, уважаемая редакция PC Игры! Я читаю ваш журнал, потому что он НАМНОГО лучше других! Я увидел в «Стране Игр» вашу рекламу и, посмотрев, понял, что журнал СУПЕР! Но так получилось, что я полгорода объездил и не нашел первого номера (обидно, так хотел купить!). Купил второй (полдня прыгал на ушах от счастья!). Как все клево! Как все красиво! У вас и дизайн супер, и фразы есть реальные (в таких же статьях), и скринов полно!!! Но я хочу высказать несколько предложений:

А можно ли создать раздел в журнале типа «Игры, которые мы любили», где рассказывалось бы о старых хитах? Лично мне очень нравились Аллоды 1,2; Little Big Adventure 1,2 (кстати, вы ничего не слышали о третьих?). И их версии (полные или демо) на дисках. О флешках вы пишете, а на дисках их нет! Вот на DVD есть приколь-


Вот такое выражение лица мы видим в ответ на каждую свою просьбу. О том, что мы слышим в эти моменты – лучше вообще не упоминать.

Вот, прочитав ваш третий номер, решил написать и дать с



ные вещи, а на CD их нет, а почему бы и не создать четвертый диск? Вы говорили, что диски проблемные, и нужна программа CDSlow, а где ее взять то? И еще есть паратройка вопросов:

А как вы собрали свой коллектив? Когда и как к вам пришла идея печатать и издавать «PC-Игры»? А где вы черпаете информацию об играх? Ну вот, в общем, и все, что я хотел написать вам. Напоследок стишок:

Желаю вам побольше игр,
Побольше вам желаю я статей,
Побольше вам желаю я улыбок,
Побольше я желаю вам друзей!
Знайте и помните, ВЫ САМЫЕ ЛУЧШИЕ!

Борисов Денис *@fromru.com**


Ой, вопросов-то сколько, вопросов! Отвечаем по распорядку. Рубрика про старые игры – тема просто замечательная. Сам бы сейчас сел и накатал, к примеру, обзорчик про Settlers 2 (как раз прохожу их по старой памяти). Идея хорошая. Не знаю, как к этому отнесется руководство, пусть оно отвечает.

Третьей части «Аллодов» не существует, но есть «Проклятые земли», которые разрабатывались теми же разработчиками по следам той же игровой вселенной. Что касается Relentless, то третья часть, увы, была закрыта по причине расформирования студии Adeline Software. Зачем выкладывать флэшки на диск? Фишка рубрики «Онлайн» в том, что можно поиграть в эти вещи на рабочем месте или в интернет-клубе, просто зайдя по ссылке в журнале.

Программа CD-Slow – это из раздела черного юмора. Драйвера от CD-привода в Интернете, а драйвера от модема – на диске. Шучу.

Наш коллектив мы собирали долго. Буквально по кусочкам. Пришивали недостающие руки, собирали по частям нос, губы и глаза. Тщательно обмывали окровавленные кишки и пришивали их на место. Сложнее всего пришлось с пальцами. Только вставишь на место сустав какой-нибудь, как пальцы сразу к клавиатуре тянутся – написать что-нибудь эдакое. Ох, и намучались мы с ними. А уж что было, когда мозг не приживался, и нам приходилось его четвертым «Пентиумом» временно заменять – словом не описать.

Информацию об играх мы черпаем, как правило, из самих игр. Если на экране панорама райского острова, а в левом нижнем углу стволом вперед торчит M16, значит, это First Person Shooter. Если в нижней части экрана есть красный и синий индикаторы, то наверняка РПГ. А если эти индикаторы в верхней части экрана, значит, файтинг. Так и работаем. И никогда не ошибаемся – уж поверь нам, профессионалам!

А теперь пусть руководство, в лице **Хитмана**, отвечает:

Рубрика про старые игры – это, конечно, хорошо. Но вот представь себе, что у нас такая рубрика появилась. Что в ней? Обзоры старых игр? Сомневаюсь, что хоть кому-то будет интересно увидеть рецензию на первый ***Fallout***, когда поблизости расположена рецензия на, допустим, ***DOOM III***. Просто пускать слезы, сопли, слюни и другие виды выделений на тему «Какие же раньше хорошие игры были! Вот например...»? Не намного интереснее. Те, кто знает – в лишнем напоминании и не нуждается. Кто не знает – не поймет, как можно с интересом играть вот в это чудо размером 320x240 пикселей. Поэтому прежде чем делать такую рубрику, мы должны понять, что же в ней можно писать. Кое-какие идеи есть, но четкого понимания пока нет. Поэтому мы с удовольствием учтем все твои идеи о содержании ретро-рубрики, которые ты уже начинаешь писать на редакционный ящик *post@pc-games.ru*. Так ведь?

и оформление большое вам спасибо за ...
и спасибо Инне дизайнеру журнала



Любителям пиратской продукции – Half-Life 2 уже сейчас. Цена – 75 рублей за диск. Дизайн обложки – Хитман. Обращаться к нему же.

Ні, перцы! Ну че? Будем говорить как приличные люди, по понятиям то бишь, или опять как интеллигенты? Вах! Что творится, что творится...! Если ви таки думаете, что я имею отношение к еврррейской общине, ви ошибаетесь. Моя скрр-ромная перрсона не имеет к ней никакого отношения. Вай! И не подумайте, что я сейчас вам буду рассказывать истории о жизни, о добре и зле, об Аллахе всемогущем. Неа. Впрочем, малшики, ругат я вас нэ буду, а просто дам совэт.
Подойдите только поближе миленькие, я вам погадаю. А ждет вас, яхонтовые мои, дорога дальняя. К лучшему журналу года. Только вот я бы предложил вам конкурсы подправить. Не в смысле их содержания, а в смысле их подачи обычному обывателю типа «Вася». Лично я ни за какие коврижки не буду портить свой кровный журнал. Можете забросать меня тухлыми помидорами... (Ай! Ой! Да прекратите же!) Так что я предлагаю вам, о бриллианты моей души, делать отрывные листки для конкурсов (Ой! Ай! Что значит глупо? Ой!). И присылать вам больше будут, а то ведь обычным смертным типа нас, большущая лень вырезать что-то. Об этом вы подумаете дома. Все, пока, пока!!! (разворачивается и, четко чеканя шаг, покидает обкиданную помидорами сцену).

Intergost *@yandex.ru**

Как говорится, сколько людей, столько и мнений. Вот тот замечательный чисто пацан, который начал письмо, думаю, считает, что нужно оставить конкурсы как есть. Типа не понтово менять то, что катит без базара. Хитрый молодой человек с каким-то средиземноморским прищуром, полагаю, просто считает, что нужно увеличить количество страниц (включая конкурсные), но при этом оставить старую цену, чтобы таки не разориться. А пожилое лицо явно кавказской национальности, уверен, плевать хотэл на всэ ваши потуги.
Впрочем, отвечая на возгласы смуглой красавицы, предложившей «подправить конкурсы», могу смело заверить: будут конкурсы обычные, без жестокого обрезания любимого и весьма ценного журнала. Когда? Скоро, уже скоро.

Приветствую вас, PC Игры! Начал вас читать с тех пор, как уважаемая «Страна Игр» окончательно деградировала. Заранее извиняюсь за то, что письмо написано от руки – компа у меня самого нет, лишь у друзей в него изредка играю. Но несмотря на то, что в моей комнате пылится старушка Dreamcast, я увлекаюсь и современными играми.
Короче, к делу. Сперва о самом наболевшем – о пиратстве. Хватит уже его так ненавидеть! Пиратство жило, живет и жить будет, пока существует игровая индустрия, которая, кстати, и существует благодаря пиратам, манящих всех своими сладкими ценами. Вряд ли игры скупались бы такими тиражами, если бы стоили по $50. Покупая лицензионные игры, в башке, несмотря на хорошее качество и перевод, будет крутиться та сумма, которую ты выкинул на ветер. А пиратские диски, стоящие всего ничего, не мучают тебя угрызениями совести. Начхать на тупой перевод – в современных играх не особо много смысла, а если он (смысл) все-таки и присутствует, то везде одинаково банальный, и сводится к одному – убей Зло, так что расшифровать это в корявом русско-английском языке пиратов не сможет только дурак.

Вячеслав Григорьев

Отличный довод! Не покупай лицензию, потому что это дорого, а для игрового процесса хватит и пиратской урезанной версии. К тому же пиратство в свое время действительно стимулировало интерес к играм. Как бы мы познакомились с целой плеядой признанных хитов, если их не завозят в Россию даже по большим ценам? Только благодаря пиратам мы знаем, что та-

кое Civilization, Tomb Raider, Quake, Dune 2, Myst. М-м-м, любимые игры!
Но не стоит забывать и про обратную сторону диска. Представь себе, что ты написал большую, хорошую книгу, потратив на нее полгода своей жизни. Принес ее в издательство, а через месяц получил ответ: извини, приятель, но пираты скопировали текст твоей суперской книги, поэтому мы недополучили 80% прибыли, и вынуждены вместо обещанных пяти тысяч некоторых единиц выплатить всего одну тысячу. По-твоему, это нормально? Сейчас, когда поднимается на ноги экономика, а с ней и крупные российские издатели, в магазины завозят интересные и популярные игры в jewel-боксах по ценам, превышающим пиратские максимум на 20%. К тому же, разве не приятно чувствовать гордость за приобретенный товар? Кому-то может показаться, что за полсотни долларов он получил в довесок к игре всего лишь сорок страниц руководства, пару ярких буклетов да большую коробку, занимающую место в доме. Но настоящий ценитель покупает игры не только для того, чтобы занять вечерок-другой, он еще и любит наслаждаться своей покупкой, он любит осознавать, что потратил деньги не зря, что его удовольствие стоит этих денег. В наше время эмоциональное наслаждение, особенно такого рода, стоит очень дорого.



В шестом номере по просьбе Intergost'а мы проведем конкурс, условия которого будут на отрывном листке одноразового использования.


По многочисленным просьбам мы провели воспитательную беседу с редактором диска. Результат на лице. А еще на руках и внутренних органах.

Я хочу спросить какую видео карту можно купить примерно за 60$

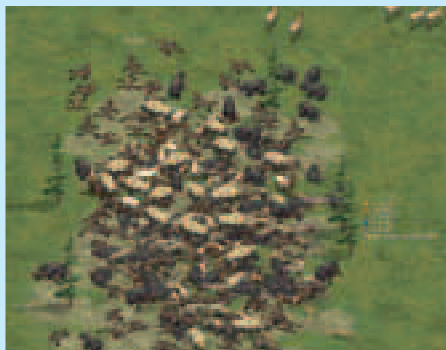
КОНКУРС

В этом номере мы запускаем конкурс Best Shot, который при вашем старании может стать регулярным. Конкурс на самый смешной, самый интересный, самый необычный, короче говоря, лучший скриншот месяца. Если у тебя есть какие-то смешные, интересные и необычные скриншоты – присылай их на электронную почту журнала (*post@pc-games.ru*) с пометкой «Best Shot» в теме. Все скриншоты должны быть в формате JPG с хорошим качеством. Присылайте картинки в одном архиве, обязательно вкладывайте в архив текстовый файл с информацией о себе (имя, фамилия, адрес) и комментарием к скриншотам. Не присылайте маленькие скрины. Скриншот размером 400x320 может быть очень забавным и веселым, но если это забавное и веселое видно на нем с большим трудом – мы с сожалением удалим такой скриншот.

Победители получат приз – любую игру от российского издателя на выбор + какой-нибудь приятный подарок от **«PC ИГР»**. Наш подарок может варьироваться от футболки и прочих приятных сувениров до подписки! Все зависит от твоих стараний и умений.



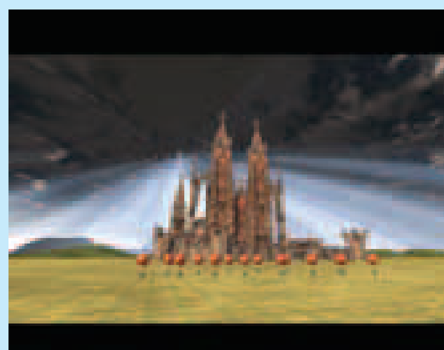
Кстати, конкурс проводится уже месяц: мы начали его на форуме нашего журнала (*forum.gameland.ru*). Поэтому уже есть три первых победителя.
Андрей «GENERAL» Заколюкин, который прислал самый кровожадный скриншот. Животные в ***«Завоевании Америки»*** не менее жестоки, чем люди. Смотри скриншот №1.
Виктор Вьюшков, который соблазнил редакцию своим скриншотом из ***Unreal Tournament***. Смотри скриншот №2.
И, наконец, *Климин Максим*. Макс, который лишний раз доказывает, что разработчики – веселый народ. Даже в такой серьезной игре как ***Serious Sam*** можно поймать пару забавных кадров – смотри скрины №3 и №4.
Первые победители помимо игры от российского на выбор издателя получат по майке «PC ИГР»

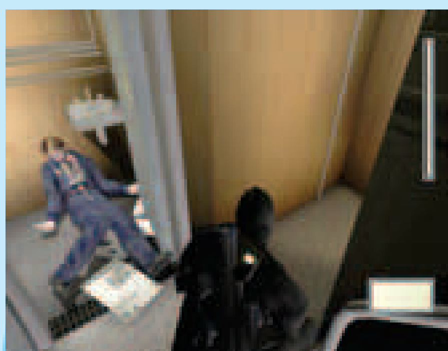

1 «Зверские» разборки?


2 Статуя Афины в урбанистическом стиле.



3 Это заточенная принцесса из другой игры.

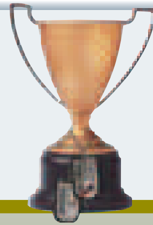

4 Головы распухли от такого озарения.


5 Не виноватый я, он сам напился и упал!


6 Хорошо, что танки не летают.

Чуть не забыл! Чтобы упростить нашу работу, указывай игру, которую ты хочешь выиграть, в письме со скриншотами!
И, перед тем, как пожелать тебе удачи, еще две работы, которые были совсем близко к победе. Но, по мнению редакции, увы, немного не дотянули.
Смотри картинки №5 и №6 от *Алексея Кеменова* и просто *Дмитрия*!

Удачи!


КУБОК «PC ИГР» И «ПУТЕВОДИТЕЛЯ» ПО SOLDNER

ВСТУПАЙ В СПЕЦНАЗ!

В рядах спецназа недобор – из всех заявок мы отобрали лишь 24 человека, достойных пойти дальше, среди которых проводится дополнительный конкурс. В то время как для турнира нам необходимо как минимум 32 спецназовца. Поэтому мы продолжаем прием заявок на участие в турнире до 15 мая! Но теперь задание немного изменяется! Помимо анкетных данных (ФИО, возраст, место проживания, телефон), послужного списка и перечисление наград (участие в кибер-турнирах и полученные там призы), а также эссе (8-10 предложений) на тему «Спецподразделения мира», нужно ответить на три вопроса – смотри врезку «ВОПРОСЫ».
В это же время, среди прошедших конкурс новобранцев мы проводим дополнительный тур (по e-mail) на выявление самых профессиональных спецназовцев.
Турнир не за горами!

1. Где проводится больше всего турниров по Quake 3 Arena?
- в Америке
- в интернете
- в Европе

2. Какие самые популярные карты на турнирах по Counter-Strike?
- de_dust2 и de_inferno
- de_dust и de_aztec
- de_train и de_clan1_mill

3. Мышками какого производителя пользуется большая часть отцов?
- Genius и A4Tech
- Logitech и Microsoft
- Defender и Mitsumi

СПИСОК НОВОБРАНЦЕВ

АНДРОНОВ Павел Сергеевич
АФАНАСЬЕВ Виктор Викторович
БОРИСОВ Михаил Евгеньевич
ВЕРХОВСКИЙ Алексей Константинович
ГОРДИЕНКО Владимир Андреевич
ГРУДАНОВ Дмитрий Александрович
ГУЗЮКИН Дмитрий Николаевич
ГУСЕВ Максим Валерьевич
ИВАНОВ Владимир Алексеевич
КАЛИГИН Леонид Сергеевич
КАМЕНИЧЕНКО Павел Сергеевич
КОРОЛЕВ Сергей Владимирович
КОЧЕТКОВ Виталий Сергеевич
КУЗЬМЕНКО Александр Владимирович
КУЗНЕЦОВ Игорь Сергеевич
МАЗУР Дмитрий Сергеевич
МИРОНОВ Дмитрий Владимирович
МИРОНОВ Павел Александрович
САЛЬНИКОВ Денис Юрьевич
ХАРЕВСКИЙ Александр Андреевич
ХОДЫКИН Игорь Александрович
ХОЛИН Олег Викторович
ШОМОДИ Павел Владиславович
ЯРОШ Илья Дмитриевич



В следующем номере мы опубликуем полный список участников турнира и назначим дату проведения. Готовьтесь!

КОНКУРС

РУЛЬ ХОЧУ!

Если на рынке консольных игр с *Colin MacRae Rally* еще пытается тягаться *WRC 3*, то в PC краях игра Колина – явный монополист. Умение Codemasters создавать раллийные симуляторы с большой буквы «С» известно еще с 2000 года. Релиз четвертой части, где в главной роли по-прежнему выступает изрядно постаревший *Колин МакРэй* (*Colin MacRae*), лишь увеличит армию поклонников игры.

Как ты уже, наверное, догадался, тема нашего сегодняшнего конкурса – раллийные гонки и все, что с ними связано.





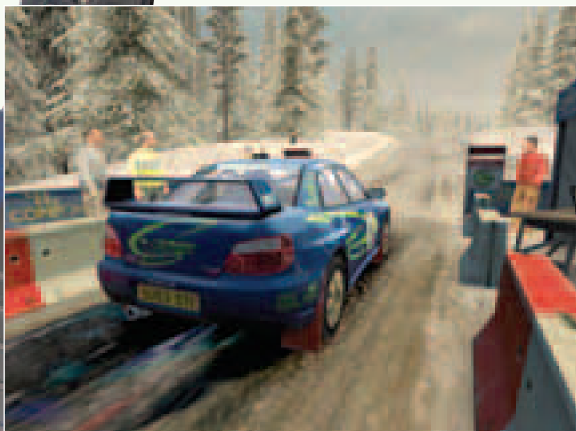
ЗА ЧТО БОРЕМСЯ

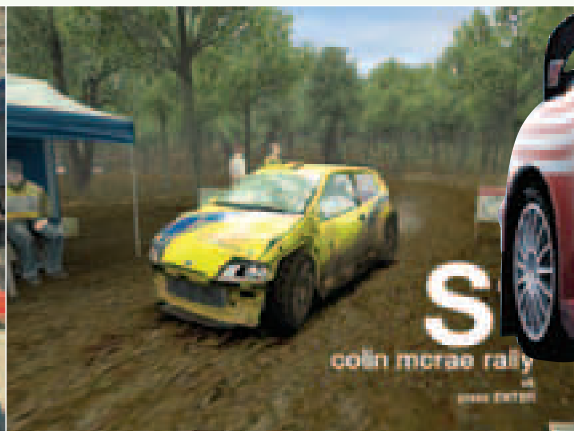
Для победы в гонках просто необходим отличный автомобиль. А для победы в виртуальных гонках не обойтись без качественного оборудования, точнее – руля. И признанным лидером в производстве различных игровых контролеров является Thrustmaster (www.thrustmaster.ru). Enzo Ferrari Force Feedback wheel – один из наиболее удачных рулей в модельном ряде компании. И просто идеальный руль для раллийных игр! Так что есть за что побороться. Удачи!

THRUSTMASTER®

ВСЕ ПРОСТО

Условия конкурса просты и не замысловаты. Есть семь вопросов, к каждому вопросу есть три варианта ответа. Тебе нужно выбрать один правильный. А потом послать список правильных ответов (в виде 1-а, 2-b, 3-c и так далее) по адресу post@pc-games.ru с пометкой «РУЛЬ ХОЧУ!» в теме. Три человека, которые быстрее других пришлют правильные ответы на наши вопросы, получат один из лучших рулей в модельном ряде **Thrustmaster** – **Enzo Ferrari Force Feedback wheel**.









1. За какую команду в 2003 году выступал Колин МакРэй?
a) Peugeot
b) Citroen
c) Ford

2. Какой из ниже перечисленных пилотов занял первое место на чемпионате мира FIA по ралли в сезоне 2003 года?
a) Питер Солберг (Petter Solberg)
b) Себастьян Лоэб (Sebastien Loeb)
c) Маркус Гронхольм (Markus Gronholm)

3. Сколько этапов в сезоне 2004 года запланировано организаторами FIA WRC?
a) 15
b) 16
c) 17

4. Какая команда по итогам прошлогоднего сезона стала триумфатором кубка конструкторов?
a) Citroen
b) Subaru
c) Skoda

5. В какой стране стартовал чемпионат мира по ралли 2004 года?
a) Великобритания
b) Россия
c) Франция

6. Какой пилот последовал примеру МакРэя и продал право использовать свое имя в названии ралли-симулятора?
a) Марко Мартин (Marko Martin)
b) Питер Солберг (Petter Solberg)
c) Ричард Бернс (Richard Berns)

7. В каком году появилась торговая марка Thrustmaster?
a) в 1997 году
b) в 1989 году
c) в 1992 году



::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::





ледующий номер обещает стать чем-то особенным. В данный момент у нас запланировано столько вкусных материалов, что мы боимся их анонсировать – все в номер не влезут, а что мы будем переносить – пока не ясно. Но все же, попробуем рассказать о том, что тебя ждет.

Когда номер отправлялся в печать, все мы находились в ожидании нескольких интересных игр – **Colin McRae Rally 04**, **Painkiller**, **Breed**, **Singles: Flirt up Your Life**. Рецензии на них мы обязательно опубликуем в шестом номере. В разделе «Обрати внимание!» непременно появятся большие публикации о **«Космических Рейнджерах 2»** и **«Звездных волках»** – выведаем все секреты у разработчиков!

Кроме того, сейчас мы всей редакцией пакуем чемоданы и готовимся к поездке в Киев, на **«Игроград»** – тамошний аналог **КРИ**. А если учесть, что большинство ожидаемых отечественных игр разрабатывают на Украине, репортаж о выставке обещает быть интересным! Однако одним репортажем мы не ограничимся. Обещаем выловить на выставке разработчиков **«Вивисектора»** и взять у них интервью, которое тоже можно будет увидеть в шестом номере. Кроме того, если все сложится, и создатели **«Дальнобойщиков»** оторвутся от виртуальных рулей – ты получишь эксклюзивную информацию о третьей части игры.

Раздел HELP.TXT станет немного больше из-за большого количества не самых простых вышедших игр. Тебя ждут советы как минимум по пяти проектам!

И, наконец, самое главное – конкурсы. В следующем номере их будет больше, чем обычно, а призы во много раз лучше. И отныне так будет всегда. Теперь за 90 рублей ты получаешь не только самый толстый, интересный и качественный журнал, но еще и массу шансов выиграть нечто приятное и полезное в хозяйстве. Надеемся, что тебе понравится!

До встречи 26 мая!





www.pc-games.ru


Unreal
TOURNAMENT
2004
PC
ИГРЫ

HITMAN
CONTRACTS



КНЯЗЬ ТЬМЫ

Ancaria

Frostgard
Monastery at Icecreek Dale
Wolfdale
Slater's Grave
Timberton
Crow's Rock Castle
Braverock Castle
Bravewall
Zhurag-Nar
Tyr-Fasul
Shires Den
Faeries Crossing
Veroy-Nar
Highmarsh
Dedgeston South
Mascarell
Florentina
Bravesbury
Porto Draco
Gloomoor
Porto Vallum
Bellevue
Drakenden
Silver Creek
Alhazaba nec Draco
Urlenburgh
Moorbrook
Kahari
Oasis of Akil-Tar
Myrdale Castle
Ruins of Urlak
Khorad-Nur
Aish-Jadar
Nomad-Nur
Shaddar-Nur

PC ИГРЫ

1С
ФИРМА “1С”


К-Д ЛАБ



ИГРЫ

ПЕРИМЕТР



КНЯЗЬ ТЬМЫ





BATTLEFIELD: VIETNAM • BLOODRAYNE 2 • FAR CRY • SPLINTER CELL 2 • S.T.A.L.K.E.R. • UNREAL TOURNAMENT 2004

№ 5 • МАЙ • 2004